Tot. 118

PS2版《铁拳5》画面首次公开！南梦宫再次创造120%移植神话！

游戏机实用技术

WEEKLY ファミ通



新年重炮

硝烟再起 展望2005

"神游杯"小神游SP全国设计大赛
详见本期神游天下

攻略透解

杰克3
手把手带你体验SCE最强ACT

真名法典
战法·系统·剧情，一网打尽！

红侠乔伊2
超华丽续作 超极速攻略

潜龙谍影3
满分游戏 最强攻略

王国之心 记忆之链
布林克斯2 时空之战
牧场物语 Oh!美妙人生

特别企划

民以食为天
经典回复道具大百科

前线狙击

重生传说
世界传说 换装迷宫3
机战 原创世纪2/鬼泣3
脱狱潜龙II：严惩不贷
山脊赛车DS/山脊赛车PSP
超级机器人大战GC
铁拳5/天外魔境III
破烂机器人的浪漫大活剧
杀手安云/超执刀 墨丘利神之杖

Gamehalo
杀戮地带 REVIEW
瑞奇与叮当3 REVIEW
最终幻想黑魔法师音乐会精选
新作短波收录多款新作影像

NDS发售速报
掌机大战从此刻正式打响！

2005.1 A
定价：RMB 9.8
ISSN 1008-0600
9 771008 060006 01>

本期赠送
红侠乔伊欠扁杂兵纸模
Gamehalo精彩VCD

做红侠纸模
得精品特辑
详情见本期内文

Gamehalo
KILLZONE

SDM-SMV
www.plumbook.cn

JIUSHENG

YES!

这就是久圣

不可思议的游戏规则？

意想不到的商品价格 ^_^

店址：深圳市罗湖区解放路西华宫一楼 G11 号

WWW.JIUSHENG.NET.CN

::YOU SURE COOL::

TEL: (86)0755-82203785 FAX: (86)0755-82250016

&3DM-SMV

www.plumbook.cn



十七年经典的延续 千年纪文明的传承
ZARVA|朝华娱乐
《梦幻之星在线:蓝色脉冲》玩家短信俱乐部成立了,联通用户发送PSO到9190,移动用户发送PSO到169963即可加入PSOBB玩家短信俱乐部,随时随地得到最新的游戏资讯、攻关秘籍,与其它玩家分享互动快乐(完全免费)。
丰富的DIY人物创建模式
精致的3D游戏画面
新奇的宠物(MAG)系统
媲美单机游戏的任务剧情
PHANTASY STAR ONLINE Blue Burst™
梦幻之星在线蓝色脉冲
SEGA © SEGA 2000,2004
WWW.PSOBB.COM.CN
客服电话:021-62489000 客服信箱:CS@PSOBB.COM.CN



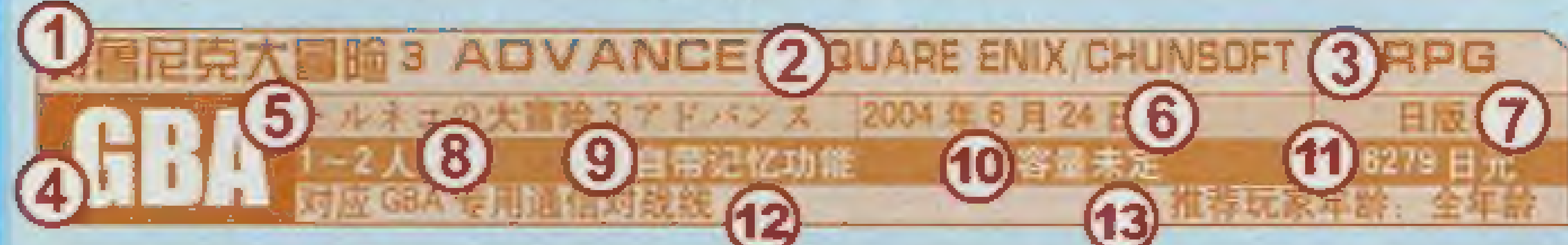
游戏机实用技术

总第118期 TV GAME 半月刊 2005年1月A

COVER STAFF
封面用图：神秘女特工
插图画师：口袋巧克力
封面设计：孙玮
©游戏机实用技术 2004

FAMITSU ©2004 ENTERBRAIN,INC.
All rights reserved
First published in Japan in 2004 by ENTERBRAIN,INC.,Tokyo
Chinese translation rights arranged with ENTERBRAIN,INC.
"FAMITSU" is registered trademark of ENTERBRAIN,INC.

信息条说明



本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：

1.游戏译名 2.发行公司／开发公司 3.游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售时间 7.发售地区 8.游戏人数 9.记忆要求 10.卡带容量，此项只对应GBA游戏 11.售价 12.对应的额外周边／备注信息 13.推荐玩家年龄

游戏情报站 一切玩家关心的游戏新闻 4

《潜龙谍影4》已进行初期开发 —— 4
《光环2》璀璨夺目轰动全美 —— 4
亚洲游戏展将于圣诞前举行 —— 5
脱狱潜龙II：严惩不贷 —— 7
山脊赛车DS —— 7
超级机器人大战GC —— 7
铁拳5 —— 8
天外魔境III —— 8
破烂机器人的浪漫大活剧 —— 9
杀手安云 —— 9
超执刀 墨丘利神之杖 —— 9
山脊赛车PSP —— 9

特稿

触摸双屏 NDS完全体验报告 …… 10
硝烟再起——展望2005 …… 24
火刑架上的元帅 …… 50

前线狙击 最新、最快的新游戏介绍 16

鬼泣3 —— 16
重生传说 —— 18
超级机器人大战 原创世纪2 —— 20
世界传说 换装迷宫3 —— 22

特企

民以食为天——经典回复道具大百科 …… 32
让您领略美食世界的奇妙！

游戏立方 网罗所有和游戏有关的趣味话题 38

游戏立方 —— 38
多边共享区 —— 40
问题小卖部 —— 40
邪魔院 —— 41
火焰之纹章专页 —— 42
SOUL的秘密花园 —— 43

研究中心 探索游戏乐趣、将游戏进行到底 44

瑞奇与叮当3 —— 44

特快专递 新近发售游戏的概要介绍 48

Capcom Fighting Evolution —— 48

攻略透解

红侠乔伊2 …… 52
潜龙谍影3 食蛇者 …… 57
真名法典 …… 66
杰克3 …… 74
王国之心 记忆之链 …… 80
牧场物语 Oh!美妙人生 84
布林克斯2 时空之战 88

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

ARC	ARCADE，街机	PS	PlayStation，SCE公司出品
DC	DREAMCAST，SEGA公司出品	PS2	PlayStation2，SCE公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品	PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品	SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
MD	MEGA DRIVE，SEGA公司出品	SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台	WSC	WONDER SWAN COLOR，Bandai公司出品
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品	Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品	神游机	神游机，神游科技有限公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品	小神游GBA	小神游GAMEBOY ADVANCE，神游科技有限公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品		

游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作＋角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作＋冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟／战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

www.plumbook.cn

游戏界基本用语解释（每期更新）

人物 **维尔·莱特**：Will Wright，1960 年出生于美国亚特兰大，9 岁时父亲病逝，其后跟随母亲回到路易斯安那州，后来与比自己大 12 岁的女友定居奥克兰，从此进入游戏业。莱特的第一款游戏是《奇袭班格林湾》。1989 年莱特成立了 Maxis，并且推出了《模拟城市》，受到了《时代》、《新闻周刊》等媒体的关注。该系列累计销量超过 2000 万套。2000 年维尔·莱特的《模拟人生》成为史上最畅销的 PC 游戏。

游戏 **《模拟人生》**：1997 年 EA 收购 Maxis 后，维尔·莱特开始进行本作的开发设计。2000 年 1 月终于发售，目前为止该作总共推出了 7 张资料片，加上近期发售的《模拟人生 2》总销量达到 4100 万套，是 EA 销量最高的一款游戏。

术语 **GPU**：全称为 "Graphic Processing Unit"，即图形处理芯片。GPU 具有 "硬件光影转换" 功能，能帮助 CPU 从繁琐的运算中解脱出来。GPU 内集成的晶体管要比一些老型号的 CPU 还要多，负责执行大量的显示运算任务。游戏画面的运算处理多数便是交由 GPU 完成的。

公司 **Bandai**：即万代公司，成立于 1950 年 7 月，由山科直治创立，原名为万代屋。1961 年 5 月更名为 Bandai。1985 年 Bandai 开始进入游戏业，其第一款 FC 游戏《魔鬼筋肉人》卖出了 100 多万套。1988 年 8 月 Bandai 在东京证券交易所一板上市。目前 Bandai 共有 900 多名员工，去年营业额为 2550 亿日元。

每期固定栏目

栏目	内容	页码
新作发售表	近期即将发售的游戏列表	12
排行榜	检阅游戏销售的实际成绩	14
黄金眼	新近发售游戏的权威评价	28
火热秘技	最快速、最实用的秘技火热呈上	92
神游天下	享受神游机带来的中文游戏世界	93
游戏动漫园	游戏与动漫画的互动	94
电子竞技场	报道竞技游戏文化、体验电子竞技魅力	96
游风艺苑	拿起画笔，描绘你自己的游戏	99
自由谈	让读者玩友在此畅所欲言	100
读编往来	读者与编辑的轻松交流	102
小编寄语	倾听小编们的生活感悟	106
互动信箱	一起办好属于大家的游戏杂志	108

本期光盘内容

游戏光环 Gamehall

01	新作短波	07：31
02	杀戮地带 REVIEW	11：08
03	瑞奇与叮当 REVIEW	09：29
04	机动战士高达 一年战争异闻录	06：43
05	热血最强 新魂斗罗 双打极限挑战(下)	11：49
06	火热秘技	04：04
07	游戏动漫园	08：16
08	最终幻想 黑魔法师音乐会精选	04：41

火热秘技

为你带来《斯特拉的众神》金钱最大值秘技！

游戏动漫园

动漫情报站：《飞跃巅峰 2》预告片

《超人特攻队》北美票房称雄

《WIND 心之气息》主题曲欣赏

《杀戮地带》REVIEW

带你亲身领略壮大的异星战争！



《瑞奇与叮当3》REVIEW



游戏索引

本期内文中所出现的游戏排序如下（以汉语拼音为序）：

GBA

超级机器人大战 原创世纪 2 20

龙珠 大冒险 29

世界传说 换装迷宫 3 22

王国之心 记忆之链 28 80

NDS

超级马里奥 64DS 28

超执刀 墨丘利神之杖 9

山脊赛车 DS 7

NGC

超级机器人大战 GC 7

红侠乔伊 2 .... 28 52

PS2

Capcom Fighting Evolution 30 48 92

J 联盟胜利十一人 8 亚洲冠军杯 29

重生传说 18

鬼泣 3 16

横行霸道：圣安德里亚斯 92

红侠乔伊 2 .... 28 52

皇牌空战 5 未颂的战争 31

杰克 3 .... 29 74

龙珠 Z：武道会 3 29

牧场物语 Oh！美妙人生 30 84

破烂机器人的浪漫大活剧 9

潜龙谍影 3 食蛇者 28 57

瑞奇与叮当 3 .... 44 92

杀手安云 9

使命召唤 决胜时刻 30

侍道 2 决斗版 92

摔角玫瑰 30 92

天外魔境 III 8

铁拳 5 8

脱狱潜龙 II：严惩不贷 7

真名法典 30 66

装甲核心 九球终结者 92

PSP

山脊赛车 PSP 9

Xbox

布林克斯 2 时空之战 29 88

脱狱潜龙 II：严惩不贷 7

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关游戏版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1. 文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权—对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用，编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准，以 Email 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

总顾问：李子奇
社长/总编：司马
常务副社长：马力
编辑部主任：王义
执行主编：郑翔
责任编辑：王梓 杨晶
一编室主任：高晓兰
二编室主任：徐瑞金
印务总监：肖明友
广告总监：刘方
编委：陈汝康 董磊 冯蔚骁 李晶奇 黎振基 刘志凌 钱维量 吴途 许潇俊
主管：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
印刷：北京华联印刷有限公司
国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
发行：兰州市邮政局
邮发代号：54-98
编辑：《游戏机实用技术》编辑部
通信地址：兰州市政家庄邮局 99 号信箱
邮政编码：730000
电话：0931-8668378 8653190
传真：0931-8496387
Email：ucg@ucg.com.cn
广告总代理：北京东方益美广告有限责任公司
广告邮箱：ad@ucg.com.cn
广告许可证：甘工商广字 6200004000011
出版日期：2005 年 1 月 1 日
定价：人民币 9.80 元

KILLZONE is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. ©2004 Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Guerrilla. All rights reserved.
Ratchet & Clank is a registered trademark of Sony Computer Entertainment American Inc. Developed by Insomniac Games. ©2004 Sony Computer Entertainment American Inc.

游戏情报站

栏目主持：SOUL

《潜龙谍影4》已进行初期开发

软件 Konami将着重培养《MGS》及《WE》两大系列

10月中旬，Konami在日本召开了中期财务报告记者招待会。在这次会议上投资者向Konami行政人员询问"《潜龙谍影》系列"的发展计划，KCEJ社长吉冈基行表示："我们目前已经有《MGS》第四部作品的创作概念，我们将会继续为该系列开发游戏。"

因此虽然《MGS4》已经得到确认，该作是否仍将由小岛秀夫担任制作人目前还是一个未知数。Konami预计《潜龙谍影3》的销量将会超越前作。

除了《MGS》外，Konami将会大力扶持"《胜利十一人》系列"(WE)，并且计划今后每年推出3款"《WE》系列"新作，除了每年1款的主系列作品外，还有"《J联盟胜利十一人》系列"，以及"《胜利十一人 欧洲足球战略版》系列"。



玉置成实乱入《凡人物语》

特报 日本新星艺人献唱《凡人物语》，还成为游戏声优

Square Enix于日前宣布，将于2005年1月27日发售的RPG《凡人物语》将起用日本新人歌手玉置成实为游戏演唱主题歌，主题歌名为《Fortune》。除了为本作献唱之外，玉置成实还将担任本作的声优，游戏中也将专门设置一个名为"玉置成实"的女性角色，这是玉置成实首次担任声优工作。

能歌能舞的玉置成实于1988年出生，2003年出道，随后由于被选为动画片《机动战士高达SEED》的片头曲与片尾曲的演唱者而备受关注。其刚刚于11月10日推出的单曲《Reason》(《机动战士高达SEED Destiny》片尾曲)也已经售出了20万张，而《凡人物语》主题歌《Fortune》则将作为她的第七张单曲发售。



▲游戏中名为玉置成实的角色。



▲多才多艺的玉置成实今年也才16岁啊。



▲《凡人物语》是tri-Ace制作组充满创意的作品。

《光环2》璀璨夺目轰动全美

事件 《光环2》首日销售额达1.25亿美元，预计总销量1000万套

太平洋标准时间11月9日零点，《光环2》在北美发售。微软为《光环2》的发售准备了规模盛大的首卖会，全球有7000多家零售商参加。根据微软发布的数据，《光环2》在北美的首日销量突破了238万套，销售额超过1.25亿美元。在此之前微软Xbox事业部副总裁彼德·摩尔(Peter Moore)宣称《光环2》的首日销售目标为1亿美元，并且骄傲的将11月9日称为《光环2》的"1亿美元元日"。

根据美国著名市场调查机构NPD Group的高级经理David Riley表示，《光环2》的销量在美国游戏产业历史上将跻身五强之列。而在此之前，任天堂的《超级马里奥64》从1996年9月发售之后在美国创下了3.08亿美元的销售额。2002年10月发售的《横行霸道：罪恶都市》在美国的总销售额为2.84亿美元。而《光环》从2001年9月发售以来总销售额为1.49亿美元。据分析家预计，《光环2》的最终全球总销量将可能达到1000万套。此前《光环》的全球总销量为500万套。

《光环2》的热销在美国已经称为火爆一时的社会现象，除了游戏本身的热销外，该作的官方攻略本也成为畅销书。11月9日与《光环2》同步上市的官方攻略本首日销量达到27万本。这本攻略由Random House旗下的Prima Games出版，总共224页，售价为16.99美元，初印数为110万本。据Random House表示，该书已经成为该公司继比尔·克林顿的自传《我的生活》之后最畅销的书籍(《我的生活》首日销量为40多万本)。



www.plumbook.cn

EA"虐待"员工引发强烈关注

事件 IGDA 指责电子游戏业界工作环境恶劣

近期EA内部酝酿已久的劳资纠纷问题终于大规模爆发，EA内部一位匿名人士向外界透露了他们的高强度工作状况，"我们现在的工作时间是从上午9点到晚上10点，每周工作7天，偶尔会有一个周六晚上可以稍微休息（下午6点30分下班）。"这位EA职员在信中宣称EA从来没有向他们支付加班费，也没有什么额外假期。目前EA多名职员已经委托旧金山Schubert & Reed律师事务所向EA提出联合诉讼。

EA内部的劳资纠纷酝酿已久，今年7月29日，《模拟人生2》的制作组成员之一Jamie Kirschenbaum已经向EA提出起诉。而这次EA职员的大规模联合起诉终于引起了业内人士的广泛关注。就在EA职员联合起诉事件的几天之后，美国国际游戏开发者协会（International Game Developers Association，IGDA）指出，恶劣的工作环境已经成为阻碍游戏产业发展的绊脚石。IGDA是一个保护游戏界从业人员的国际组织，致力于改善游戏编程、开发、设计人员的工作环境和生活质量，该组织成立的目的并非针对游戏发行商，而是促进游戏产业的健康发展，并督促游戏开发者为自己的工作负责。

在IGDA发表的90页白皮书《游戏产业的生活质量：挑战与最优方法》中，历数了游戏产业内的恶劣工作环境。据调查，在游戏产业内，尤其是在游戏开发的后期，游戏开发人员每周的工作时间超过了80小时。IGDA认为，只有使游戏开发人员维持高品质的生活质量才能促进业界的长期健康发展。明年3月在旧金山举办的游戏开发者大会上，IGDA将会举办一个名为"全天生活质量智囊团"的研讨会。

亚洲游戏展将于圣诞前举行

特报 知名艺人陈慧琳将连任亚洲游戏展形象大使

第三届"亚洲游戏展"（Asia Game Show）将于12月17～19日期间在香港会议展览中心举行。"亚洲游戏展"从2002年开始举办，去年吸引了25万人参加。今年的亚洲游戏展除了包括去年"电玩游戏区"等五个主题区外，还将新增设"玩具区"、"漫画区"等主题区，并且将会举办"游戏角色扮演大赛"、"美少女选举"、"电玩游戏擂台"以及"游戏星光大道"等活动。此外SCEH是本届展会的主要支持游戏商。


▲陈慧琳连任亚洲游戏展形象大使。

每年亚洲游戏展都要邀请一位当红演艺明星担任形象大使，2002年第一届亚洲游戏展由郑秀文担任形象大使，并以其"神奇女侠"的形象令全香港哗然。而2003年亚洲游戏展则邀请了陈慧琳担任形象大使，其"火辣女车手"形象以及专门为此次游戏展拍摄的MV"伶仃"也造成了轰动。今年连任形象大使的陈慧琳将会以《重生传说》中的角色为蓝本，以中古世纪女武士的形象成为本届亚洲游戏展的形象大使。陈慧琳的这个新造型将会成为其今年年底新专辑的封面。

耐克开发EyeToy健身游戏

软件 耐克与SCEE合作开发健身游戏《EyeToy健身运动》

世界知名运动品牌耐克（Nike）近来与游戏业的合作越来越密切，不仅与SCEJ合作推出《Nike/GT赛车4 限定版》，目前更是亲自参与游戏开发，与SCEE一道制作一款名为《EyeToy：健身运动》（EyeToy：Kinetic）的健身游戏。

这款《EyeToy健身运动》由耐克旗下的Nike Motionworks与SCEE的伦敦制作室合作开发。由Nike Motionworks的健身训练专家提供有关锻炼和运动的重要数据，从而设计个人训练模式，让玩家可以通过游戏达成健身的目的。本作中的所有迷你游戏都是根据专业健身运动理论设计的，如"Aero Motion"和"Combat Zone"，其动作和姿势设计的灵感来源于跆拳道、现代舞、有氧运动和空手道等；"The Mind"和"Body Zone"则注重于呼吸、凝神以及放松，灵感来源于瑜珈和太极拳；而"Toning Zone"则有助于玩家调整特定的肌肉组织。该作将于2005年初发售。


▲穿耐克鞋，玩耐克游戏。（笑）


▲游戏和健身都属时尚，将二者结合无可厚非。

《兽王记》中日文版同步上市

软件 SEGA 将于亚洲七地同步推出PS2《兽王记》

SEGA的名作《兽王记》不但马上就要在PS2上复活，而且还将推出繁体中文版！这次《兽王记》将在日本、韩国、中国香港、中国台湾、新加坡、泰国和马来西亚七地于2005年1月27日同时发售，这是SEGA继《樱大战V EPSIODE 0 荒野的少女武士》之后的又一大手笔。

本作的主人公卢克·加斯塔是军方"Project Altered Beast"（兽变身计划）的实验品，体内植有特殊晶片，在一次任务中他身负重伤，濒死之际他激发了身体的潜能，因此可以变身为各种猛兽。此前我刊已介绍了主角的狼、雪男和公牛的变身，现在官方又公开了鱼人、翼人和龙的变身。

游戏刚开始时主人公并不能随意变身，必须战胜特定敌人后才能获得新的变身能力。在游戏中打倒敌人后可以获得一定的奖励点数，用这些点数可以学到全新的招式。游戏采用时下最流行的轻重攻击设定，利用轻重两个攻击键相互组合，就能使出千变万化的招式。


▲试玩版上出现过的地方，此处需利用狼的惊人跳跃力。


▲变身后的巨兽具有庞大的身躯。

相隔五年的家用机《卡比》正统新作

软件 任天堂NGC新作三连发，星之卡比即将粉红登场

任天堂于日前连续公布了3款NGC新作，分别是：首款以棒球为题材的马里奥游戏——《马里奥棒球》、相隔五年的家用机上的"《星之卡比》系列"正统新作，以及《大金刚康茄鼓3》。

"《星之卡比》系列"由著名制作人樱井政博创造，系列第一作于1993年在FC上发售，家用机方面自2000年3月发售N64版《星之卡比64》之后，就一直没有推出过正统续作，去年推出的NGC版《卡比的空中滑板》则是一款竞速游戏，因此这次的最新作可说是系列在家用机上相隔近五年的正统新作。


▲令人心旷神怡的清新画面。


▲卡比实在是太可爱了，谁都想抱着它"咬"一口。

www.plumbook.cn

SCE发表《GT赛车 男孩版》

软件 《GT赛车4》已经完成，但发售日紧急后延25天



▲12月28日发售的《GT赛车4》共将收录超过50条以上赛道、650辆以上汽车，采用D9光盘。

11月9日SCE在日本召开了"《GT赛车4》完成披露会"宣布《GT赛车4》目前已经开发完成，并且公开了"《GT赛车》系列"未来的发展计划，其中最让人关注的就是《GT赛车 男孩版》(Gran Turismo for Boys)。

《GT赛车 男孩版》是一款为儿童开发的驾驶模拟游戏，面向8岁以下的真正的小男孩。与任天堂"《马里奥赛车》系列"不同，这款游戏并非乱斗型卡丁车游戏，而是真正的模拟驾驶游戏。《GT赛车》的生父山内一典表示这款游戏是为了培养孩子们对汽车的兴趣而制作的。"我希望小孩子们也能够了解到汽车的乐趣。通过游戏本身的娱乐性，我们将让小孩子们也成为车迷。对于汽车的兴趣必须从儿童时代抓起。"目前本作已经处于初期设计阶段，SCE表示本作还将以较低的价格推出。

除了《GT赛车 男孩版》外，这次披露会山内一典也透露了一些《GT赛车5》的消息。山内一典表示《GT赛车5》肯定会加入车体损坏系统，并以最真实的物理引擎精确计算车体在碰撞后的损坏效果。山内一典暗示《GT赛车5》将是一款PS3游戏，会采用远远超越EyeToy的极其先进的图形识别系统。

但是这次披露会后不久，SCE突然紧急宣布《GT赛车4》的日版发售日从12月3日延期到12月28日，同时美版从12月14日延期到2005年春。SCE表示延期的原因在于出现了一些需要进行紧急调整的问题。


▲久多良木健亲自到场助阵。


▲会场外摆设的真车极为醒目。

S·E上半财年利润为上年3.2倍

特报 因《最终幻想XI》稳定成长，S·E利润大涨


▲Square Enix社长和田洋一。

Square Enix(S·E)于日前公布了2005财年上半年的经营成绩，其总销售额达到244亿日元，比上年同期增长24%。由于网络游戏《最终幻想XI》以及手机内容下载服务等方面的热销，上半财年S·E利润达到了61亿日元，比上年同期增长了2.2倍以上。S·E的《最终幻想XI》虽然面向全球发行，但服务器都统一在日本国内管理，因此能够很好地应付上线高峰期所带来的问题，另外S·E也公布目前《最终幻想XI》的收入中，销售软件本身的收入与每月网络服务费的收入比例为1：3。

S·E也公布了上半年的家用机游戏的销售成绩，其中像《最终幻想 I·II ADVANCE》(28万套)及《勇者斗恶龙V》(累计152万套)这样的移植作品的热销，也让S·E利润大幅上升。而9月发售的《最终幻想XI》第二部资料片到目前为止累计销售54万套(包括美日欧三地，PS2版及PC版)。比较受人关注的还有8月起在欧美销售的《星之海洋3》，其在欧美两地的销量已经突破40万套，而且按照欧美方面游戏可以长卖的特点，《星之海洋3》今后突破50万套不成问题，这是让S·E意想不到的好成绩。

关于《最终幻想XII》，S·E方面暗示这款超大作不会在本财年内(2005年4月前)发售。同时S·E预计本财年日本软件总销售数为660万套，上半财年的实绩为134万套，也就是S·E预计下半财年能够在日本售出526万套游戏，相信这其中超级巨作《勇者斗恶龙VIII》的销量将占绝大多数。



▲《DQVII》创造销售纪录而成为日本销量第一的PS游戏，相隔4年诞生的系列最新作《DQVIII》能超越前作的成绩吗？

新闻短波

■任天堂与Namco的梦幻合作游戏《星际火狐》终于确定了2005年2月14日的美版发售日，同时游戏名称正式定为《星际火狐：突袭》(Star Fox：Assault)。



■Arika宣布成为Taito的新基板"Type X"的游戏开发商之一，Arika开发的著名作品包括"《街霸EX》系列"。

■PS2《横行霸道：圣安德里亚斯》(GTA：San Andreas)在英国创下了销售纪录，其自发售起9天就达成了100万套销量，至此"《GTA》系列"单在英国就销售了350万套。

■续《杀戮开关》及《脱狱潜龙》等作之后，Namco又决定将《皇牌空战》及《风之克罗诺亚2》也移植到GBA上，并预定明年2月发售。

■日本NDS预约数为任天堂预测的2倍，因此任天堂决定由神游科技在中国增设第三条NDS生产线，目前NDS在大陆的发售日仍未定，2005年上半年NDS也将在中国台湾及中国香港上市。

■12月9日发售的GBA《洛克人EXE5》能与《续·我们的太阳》进行联机对战！不同游戏间进行的联机对战在游戏史上还是首次。



■天才制作人小岛秀夫于日前表示，NDS版《我们的太阳》新作正在开发之中，而且将会具有充分利用到NDS双屏的划时代新游戏系统。

■欧洲Namco宣布将推出其摩托车系列游戏的最新作《Moto GP 4》。

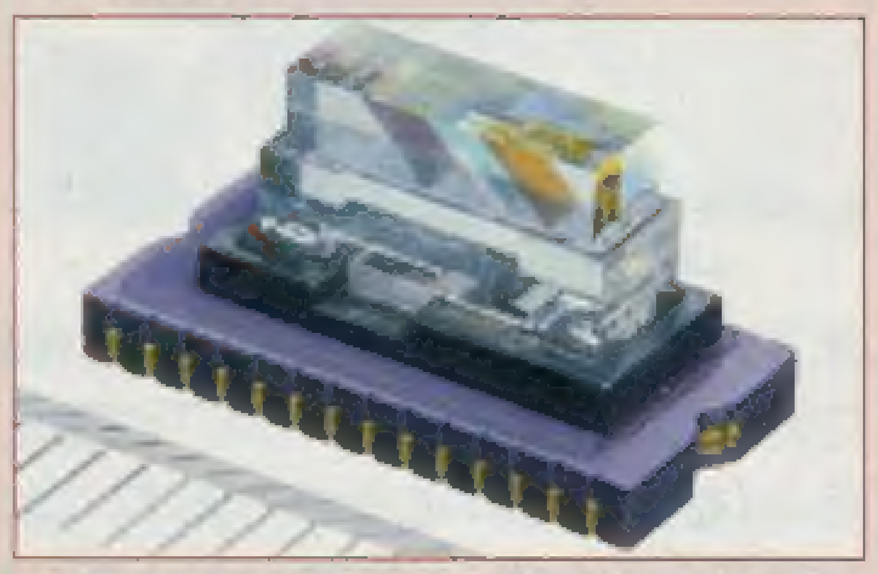


■am3公司公布了GBA专用动画系列"Advance Movie"的最新作《皮卡丘的寒假》，该作将于12月2日发售，价格为2499日元。该作以1998年圣诞期间限时限量销售的原创动画作品为基础改编，其中收录的影像可以说非常宝贵。am3的"《Aavance Movie》系列"从去年11月开始推出，目前累计销量为10万套。7月份推出的《皮卡丘的暑假》销量为2.5万套。



■HORI公司宣布将于12月2日NDS上市同一日推出3款经过任天堂授权的NDS周边产品，这三款产品分别为NDS屏幕保护贴、NDS耳机以及NDS多层便携包。其中NDS屏幕保护贴售价为680日元，NDS耳机售价为980日元，NDS多层便携包售价为1280日元。

■索尼宣布与日亚科学工业公司已经开发出了新型蓝紫两种波长的光头用零件，这款新产品将从2005年底开始投入量产。日亚与索尼从2002年6月开始合作开发这项新技术，今年4月缔结了互相授权合同。这项技术的出现意味着今后可以生产出更加简化和小型化同时更为可靠的光头。索尼可以凭借该技术设计更小更轻的蓝光光碟播放器，而PS3所用的光驱也将因为这项技术变得更加小巧。



■Namco公布2005上半财年成绩，由于《异度传说II》(预计45万套，实销28万套)等PS2新作销售不太理想，Namco的家用机部门出现13亿日元的营业赤字。

■12月16日Namco即将发售的《重生传说》出货量预定为70万套。

■Rockstar将于12月7日推出《横行霸道：前传》，不过本作只是以DVD即时演算影像的形式推出，而不是一款真正的游戏。而且《横行霸道：前传》还是随同一天发售的《横行霸道：圣安德里亚斯》双碟装的原声音轨附送的，并非单独出售。

www.plumbook.cn

Multi 脱狱潜龙 II：严惩不贷 ACT

Dead to Rights II: Hell to Pay | Namco | 美版 | 预定 2005 年 4 月

＊本作对应机种为 PS2 及 Xbox。

新设定让原来就火爆异常的游戏更紧凑、更刺激了！



2002 年的《脱狱潜龙》(Dead to Rights) 无疑是 Namco 针对欧美市场开发的第一款大获成功的作品，随后在续作《脱狱潜龙II》的制作上，Namco 显得异常小心，自今年5月E3前期公布部分游戏画面之后，本作进入“潜水期”，之后将原定 2004 年底发售的计划大幅延期到 2005 年4 月发售。11 月，Namco 再次公布新情报时，我们发现游戏的引擎有了脱胎换骨的改变，新引擎下游戏画面都增加一种“动感模糊”的效果（类似于《MGS3》那样的画面特效），而且游戏在表现爆炸、枪的轨迹、弹壳等方面的效果比原来更炫了。

除了画面，这次 Namco 还公开了一些游戏中比较酷的设计，比如翻滚，在激烈的枪战中翻滚是会被经常用到的，游戏中单点一下翻滚键主角就会做出翻滚动作，但如果你按住翻滚键，主角 Slate 就会在做出翻滚动作的同时发动“慢动作特技”，（慢动作下 Slate 的枪可一点也没变慢）这等于是把两个按键的功能合二为一，而且使用起来更为方便了。此外本作发动“慢动作”的特技槽也有所不同，新的特技槽的特征是“回复得快，但用得也很快”，虽然每次使用的时间被缩短了，但可以使用的机会却增加了好几倍。实际上前作就在很多地方“来得快，去得也快”，尤其是体力和弹药，这让整体游戏风格显得火爆，因此本作强化后的 特技槽设定无疑将让原来就火爆异常的游戏更加紧凑、更加刺激了！



▲新的物理引擎也让你惊叹于游戏对真实感的营造。



▲本作较之前作在画面上的提升让人瞠目结舌。

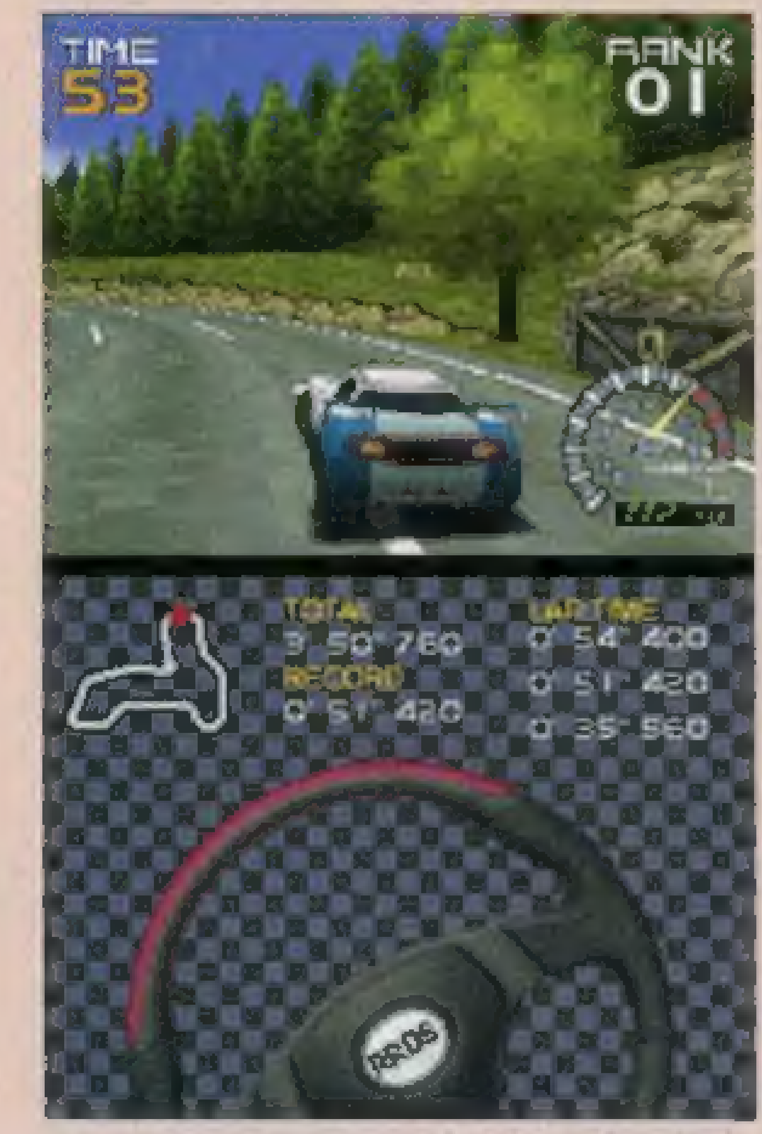


▲与前作一样，游戏在表现“酷”方面有独到的手段。

NDS 山脊赛车 DS RAC

Ridge Racer DS | Namco/NST | 美版 | 预定 2004 年 12 月 7 日

1 张游戏卡就可以进行 6 人对战！



▲左转弯时只要在用触控笔或触控带在触摸屏上向左滑动，方向盘就会向左转。

《山脊赛车DS》虽然由Namco发行，不过却是任天堂旗下的 NST 制作室开发。这家制作室曾经负责开发了 N64 版《山脊赛车》。不过《山脊赛车DS》决不是一款简单的移植游戏，本作中收录了来自系列作品的 20 条赛道。

作为一款NDS游戏，本作自然要好好利用双屏幕和触摸屏。触摸屏上用来显示方向盘、赛道地图以及时间，而最为有趣的是，玩家可用触控笔或触控带来对方向盘进行操作，操作起来感觉非常棒。不过考虑到一些玩家可能对以触控方式操作方向盘的方式还不大习惯，本作也设计了两种用按键操作的方式。

《山脊赛车DS》同样支持NDS的无线通信功能，可以进行 6 人游戏，并且只要用 1 张游戏卡就可以进行多人游戏。另外本作中还将隐藏有不少的秘密，例如把 Namco 和任天堂的经典角色形象作为汽车车身的装饰图案等。





NGC 超级机器人大战 GC S・RPG

スーパーロボット大戦GC | Banpresto | 日版 | 预定 2004 年 12 月 16 日

正统超级机器人对 3D 发动的第二次大战！



▲J9系列银河旋风、烈风和疾风集结在了一起！



▲超越时空在一起战斗的J9机器人，梦幻般的演出！

这几年来，想必大家已经习惯了在 GBA、WS 和 PS 系主机上玩《超级机器人大战》了。不过，在半个多月之后，NGC 的玩家也可以玩到这款充满了怀旧风味的《超级机器人大战 GC》！

合体攻击是近来《机战》必备的系统，华丽的画面、强大的攻击力以及令FANS热泪盈眶的感动场面是它最大的特色。本作中自然也不会让这经典系统缺席。目前已经确认的合体攻击有 J9 系列的“J9 ATTACK”和 UC 高达系的“V 作战”。本作技能芯片系统继承自 GBA 的《D》，即机师也能够如同机体一般装备各种辅助芯片来获得各种特殊的能力或者能力值加成。



▲连邦军的V作战，一切高达的传说都是从这里开始的！



▲V作战的最后一击，RX-78手持双剑高速接近敌人做出最后的终结攻击！

3DM-SMV
www.plumbook.cn

©2005 Namco Hometek Inc. ©2004 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.
©葦プロ ©国際映画社・つぼたしげお ©サンライズ ©創通エージェンシー・サンライズ ©ダイナミック企画 ©東映 ©BANPRESTO 2004

部分内容转载自 WEEKLY FAMITSU No.832 ※以上为开发中画面

PS2 铁拳5 FTG

TEKKEN 5 | Namco | 日版 | 预定 2005 年春

PS2版《铁拳5》画面首次公开！南梦宫再次创造120%移植神话！



▲不可否认，《铁拳》系列”的人设水准一直都站在业界的顶点，《铁拳5》更是创造了令人无法超越的境界。

11月16日《铁拳5》街机正式推出以后，Namco很快就同步公布了PS2版的游戏画面！从目前所公布的这些游戏画面上，我们还看不出PS2版与街机版有着什么样的区别，也就是说，PS2版《铁拳5》的画面素质与街机版基本相同！看来Namco将再次创造街机到家用机120%移植度的神话！因为PS2版《铁拳5》除了100%地保留街机版的画面及相应要素之外，还将秉持系列作一贯的传统——在原街机版《铁拳5》的基础上增加大量原创要素！

不过PS2版《铁拳5》到底能有多少原创要素目前还不得而知，但Namco方面已经先透露了三点：一、最常见的“对战模式”、“生存模式”肯定是会有的；二、街机版中玩家可以给自己的角色配上不同的装备、更换不同的服饰，这一要素将在PS2版中经过修改而成为一个新的模式；三、PS2版《铁拳5》也将会有像《铁拳3》及《铁拳4》中“铁拳Force模式”那样的原创横版动作游戏模式。

Namco的街机移植游戏素来都是有口皆碑的，其中尤以“《铁拳》系列”及“《灵魂能力》系列”为甚，因此我们期待醒来的巨人——Namco在PS2版《铁拳5》中再次带给我们惊喜，我们期待PS2版《铁拳5》会在今后的日子里公布“原创开场动画、原创CG结局动画、原创场景、原创角色”……（胜负师：醒醒吧你－.－）



▲与街机版完全一样的画面素质，令人感动！



▲三岛平八的养子与亲子：李超狼与三岛一八。



▲街机版中令人咋舌的场景效果被原封不动移植到PS2版！



▲新场景……难道是在南极？小企鹅们好可爱啊，小心不要打到它们哦。



▲本作中有很多《铁拳》的老一辈角色回归，如JACK－2，令FANS感动啊。



▲花郎与风间仁自3代初次登场以后，就一直是《铁拳》中的人气王。



▲风间飞鸟的这身打扮让人想起了风间准。



▲又是新场景，不过很明显本作的场景都取消了高低差。



▲PS2版中也可以看到满地飞起的金钱。



▲两位中国古武术使用者之间的对抗。



▲新派忍者对宇宙忍者。



▲茱莉亚对克里斯蒂。



▲洛对新人雷文。

PS2 天外魔境III RPG

天外魔境 III NAMIDA | Hudson | 日版 | 预定 2005 年春

FANS苦等12年的日本国宝级RPG！



新公开的我方猫女角色“弥雅”，其配音演员就是以配《千与千寻》主角而成名的冬留美。

历经磨难的“《天外魔境》系列”第三作其实早在第二作《天外魔境II》推出后不久就已经着手开发，想不到这一开发就拖了12年之久……发售日临近，Hudson对这款大作的宣传也是不遗余力，比如9月底的2004东京游戏展会场上，各厂商送出的纸袋中，最大、最漂亮的就是《天外魔境III》纸袋了。

《天外魔境III》最大的特色就在于其极具底蕴的美术设计，不论是角色，还是场景，整个世界观都显示出它独到的韵味。这次我们就一起来看一下新近公布的几个敌我方角色及一些新场景。



▲地图画面，这里属于“九洲”。



▲高千穗村，非常漂亮的布景啊。



◀名为“砂河”的场景，很有日式建筑风格。



▶极为有趣的敌人角色，有着大大的石像般的头。

©1994 1995 1996 1999 2001 2004 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED ©2005 HUDSON SOFT© 2005 RED

转载自 WEEKLY FAMITSU №832・833 ※以上为开发中画面。

3DM-SMV www.plumbook.cn

PS2 破烂机器人的浪漫大活剧 A·AVG

irem 日版 预定2005年春

架空的蒸汽时代！独特的两足机车！浪漫的冒险活剧！

作为一家老牌厂商，Irem 的影响力虽然已经远不如当年了，但是它却没有因此放弃创新的精神，《绝体绝命都市》等创意新作的出现让我们看到了 Irem 的游戏之魂！如今，这家公司又为我们带来了一个风格独特的全新作品——《破烂机器人的浪漫大活剧》！

游戏的背景设定在蒸汽机流行的产业革命时代（假想时代），在这个世界中，一种叫作“两足机车”的步行机器人与汽车一样成为了非常流行的工具。与汽车相比，两足机车有更强的地形适应能力！然而新的技术往往会被一些恶人用于不良之处，危害百姓的安危。究竟我们的主人公巴尼拉要如何面对这些恶徒呢？他到底会展开什么样的浪漫大活剧呢？



▲用两足机车参加斗技场的比武大会！



▲与盗贼团伙之间的机车大战十分火爆！



▲游戏中可以随意改变主人公的装束！



▲余兴的小游戏也花样繁多哦！

PS2 杀手安云 ACT

日版 预定2005年4月

让你亲身体会百人斩的魅力！



由日本超人气偶像明星上户彩主演的电影《杀手安云》（Azumi）相信很多人都看过吧，当然，也有的人是因为“北村龙平导演”才去看的。不管怎么说，这部电影《杀手安云》知名度还是相当高的。不过ESP这款新作虽然也是以《杀手安云》命名的，不过不是改编自电影，而是电影的原著——漫画版《杀手安云》（小山优著）！从某种程度上来说，这才是更为正统的《杀手安云》啊。（笑）

游戏类型为动作，战斗的主旨与原作一样——不防御敌人的攻击，只能“躲＋斩”。游戏中的主要模式是“任务模式”，这个模式将沿用原作的情节，以完成各个任务为主。每一关的任务也不尽相同，“歼灭目标武将”、“全灭敌人”、“限制时间内到达指定地点”等任务能你体会紧张与刺激。

主角安云的攻击分为“心、体、技”3种，“心”强调的是大范围的攻击；“体”强调高攻击力，在近身战中能发挥最大的威力；“术”强调的是连击。



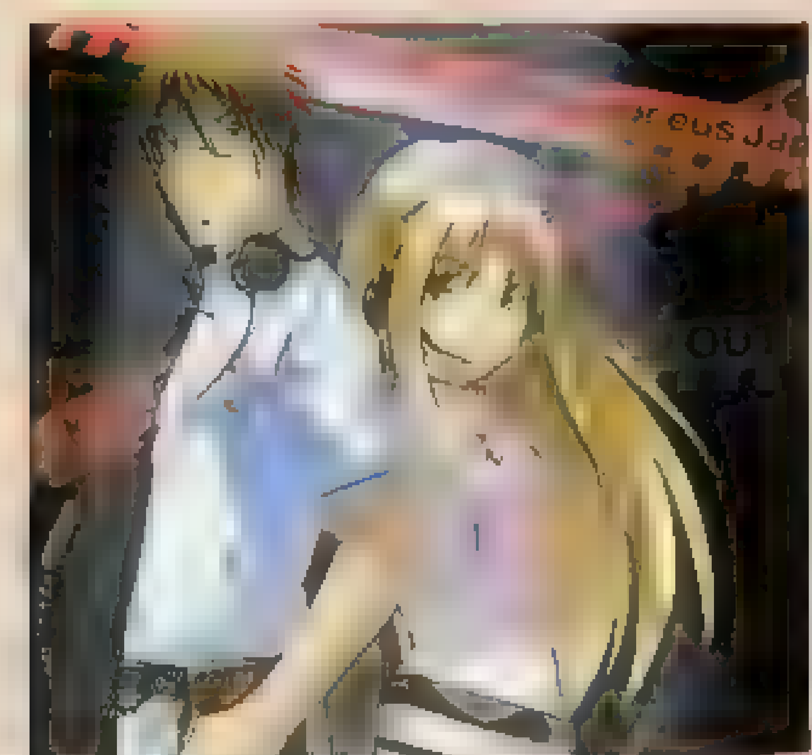
▲确认好敌人的数量以及位置，然后再切换适当的攻击方式。



▲按住 R1 键再按方向键，安云就会做出漂亮的闪避动作。

NDS 超执刀 墨丘利神之杖 ACT

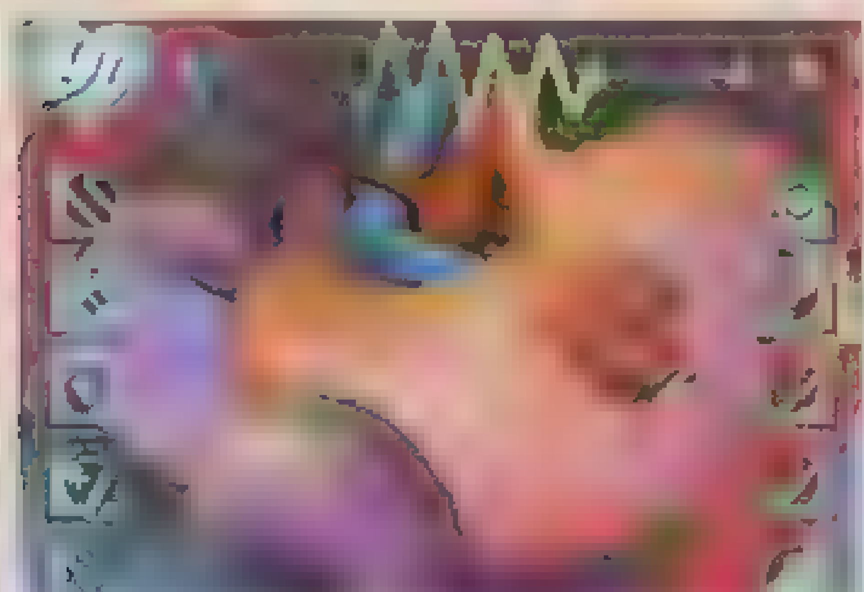
拿起手术刀去拯救生命吧！



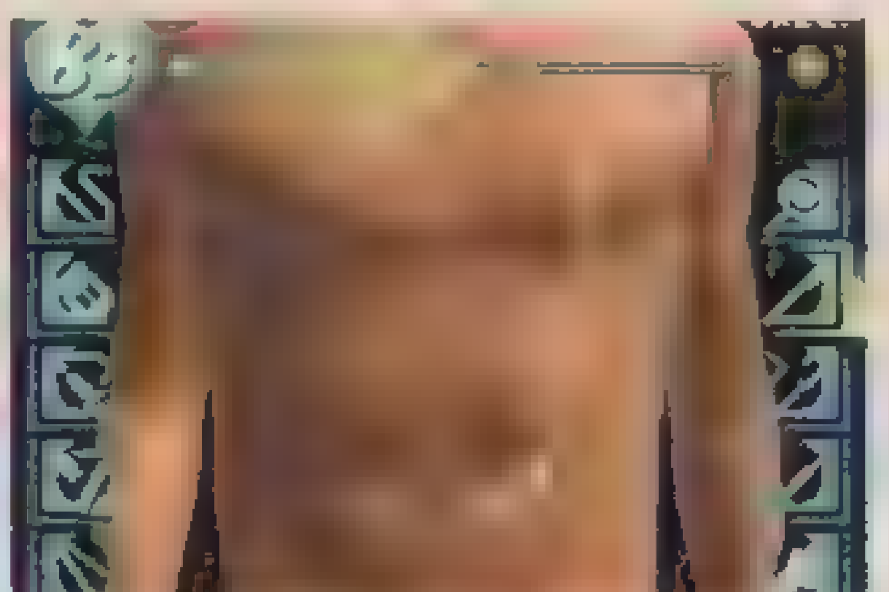
现在又有一款扮演医生的游戏登陆 NDS 了，那就是这款《超执刀 墨丘利神之杖》（以下简称《超执刀》）。游戏最大的特点自然是利用 NDS 独有的触摸屏对患者进行手术治疗，玩家扮演的主人公天才外科医生公月森孝介将面对无数威胁人生命的疾病、谜之寄生生物展开手术，游戏考验的就是玩家冷静的判断力。

游戏充分利用了 NDS 双屏的特点，下屏显示的是手术的情况，而上屏则是护士们给出的提示以及建议，并且会显示出手术的得分。游戏中手术是即时进行的，即使是一点点的疏忽也会威胁到患者的生命，玩家在进行手术的时候一定要注意上屏护士给出的提示，她会告诉你患者目前所处的状态这样才能将失误降低到最低限度。

游戏中的手术有很多种，有为病人缝合伤口，也有取出异物等，可以说在游戏的同时还会学到很多医学知识呢。另外，除了手术，医治患者们心灵上的创伤也是颇有看头的。



▲要看清脏器曲线的走向再下刀，并且手也不要有任何的抖动。

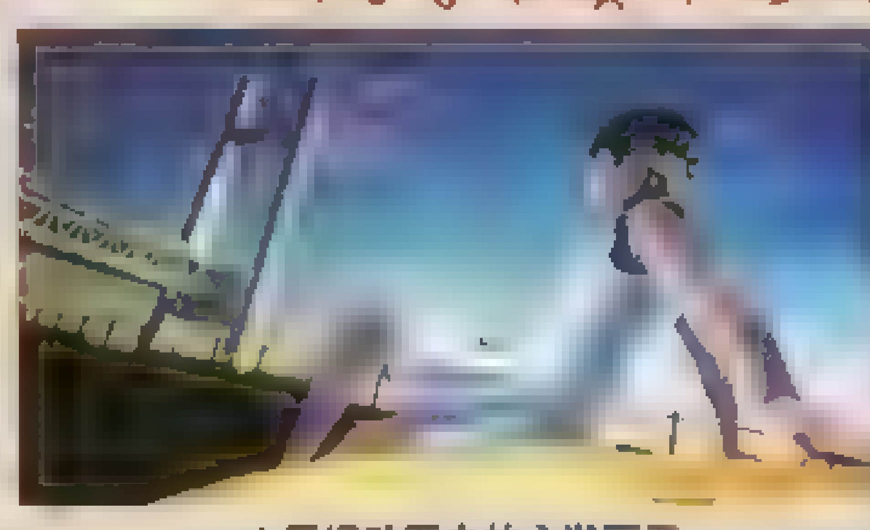


▲看清这些由点组成的切割线、切得太短或太长都不行。

PSP 山脊赛车 PSP RAC

预定2004年12月

改写掌机赛车游戏历史从这里开始！



▲开场动画中的永濑丽子。



▲让你完全不能相信这是掌机游戏的精美CG动画。

《山脊赛车》的最新作终于在 Sony 的划时代掌机 PSP 上登场了！令人惊叹的画面、数量众多的赛车、充满挑战性的各种模式、全新的系统，这些要素都让这款游戏充满了无尽魅力！游戏的主模式“世界赛车之旅”给玩家准备了数量众多的赛道。但这些还不够，通关“赛车之旅”之后还会得到新的赛车以及新的赛道！

PSP 版的《山脊赛车》还加入了系列以来前所未有的新系统，那就是“nitro”（爆发）系统。在游戏中按 R1 键就能发动，其效果是在一定时间内获得爆发性的加速力。nitro 槽一共有 3 条，每发动一次就要消耗一条，掌握好发动爆发系统的时机将让游戏充分乐趣，同时也是获胜的关键。游戏充分发挥了 PSP 强大机能的夜景画面是非常漂亮，改写掌机赛车游戏历史从 PSP 版《山脊赛车》开始！



▲隧道追逐战似乎已成了赛车游戏中必不可少的一部分。



▲使用 nitro 系统后的加速情景，可以看到画面有一种速度特效。

©2004 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. All rights reserved. © 小山ゆう／小学館 ©2005 ES1
©ATLUS 2005 ©2004 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED
转载自 WEEKLY FAMITSU No.832・833 ※以上为开发中画面

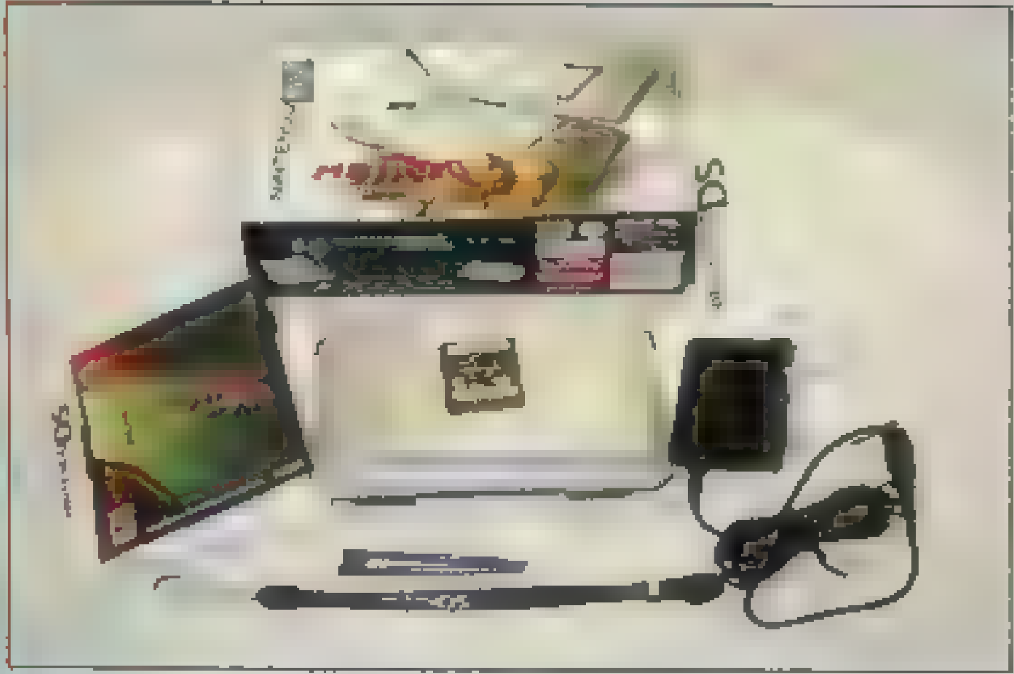
www.plumbook.cn

文 LIKY

触摸双屏

11月21日，任天堂备受期待的双屏掌机"Nintendo DS"（以下简称NDS）终于在北美地区发售，而我们UCG编辑部在20日晚上就入手了一部，下面为大家奉上这款新时代掌机的完全体验报告，让我们一起来解开这款主机的种种谜团。

NDS完全体验报告



▲包装盒内的全部物件。

我们拿到的是美版主机，美版主机附赠了《银河战士Prime 猎人》的试玩版，所以主机包装盒的正面也印上了醒目的《银河战士》的标志。而包装盒的背面镂空了一块，正好可以从中看到主机背面的序列号。打开包装后，除了主机、电源以及说明书、回函卡等必备物品，还有一根触控带以及《银河战士Prime 猎人》的试玩版，另外，NDS主机上已经附带了一支触控笔，而包装盒内还会附送一支，也就是说一共有两支触控笔。



主机正反面



▶主机正面，只有一个"Nintendo"的LOGO。



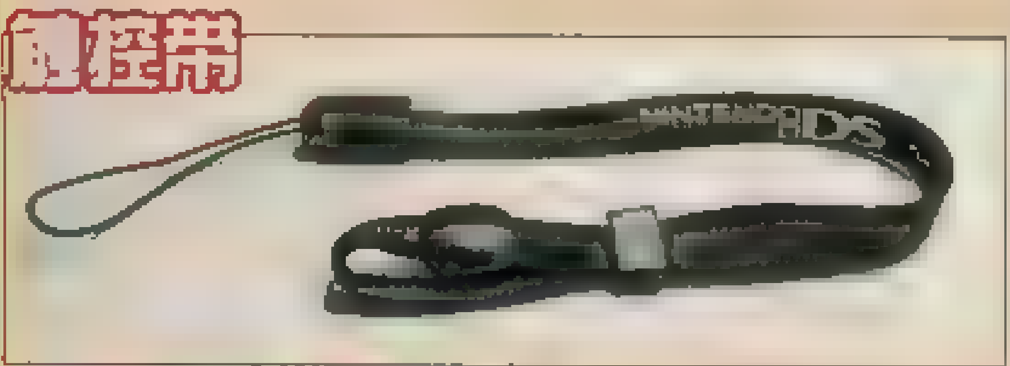
◀主机背面，铭牌上标明了序列号，另外可以清楚地看到"MADE IN CHINA"的字样哦！NDS主机可是在国内生产的。

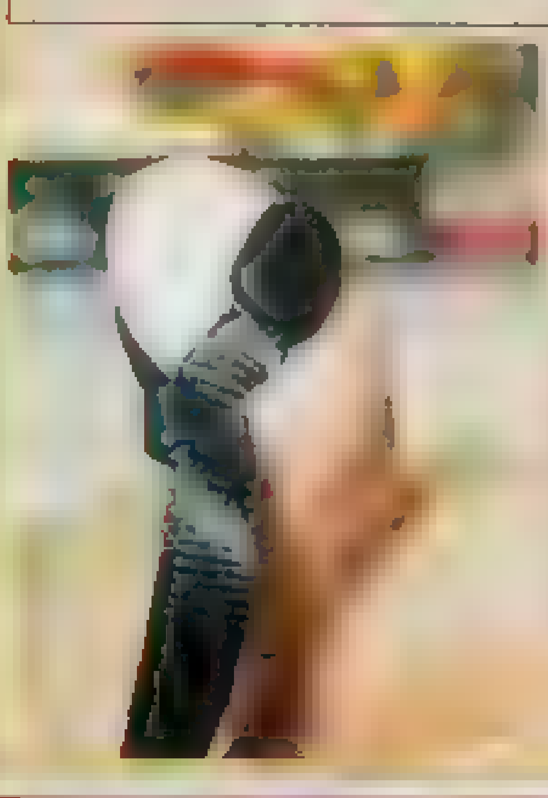
电源



▲NDS的电源比SP的电源还要小一些，这个电源不仅可以用在NDS上，还能用在SP上，不过注意，美版NDS的电源输入电压为110V，所以不能直插国内的市电。

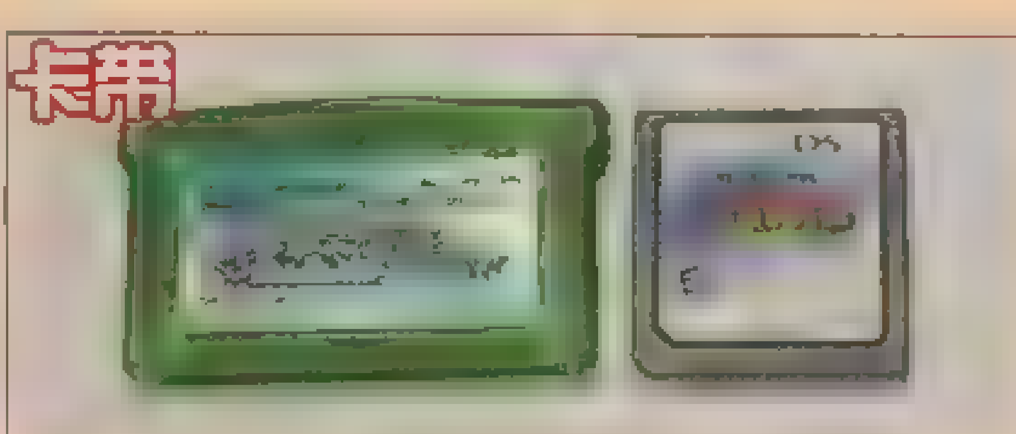
触控带





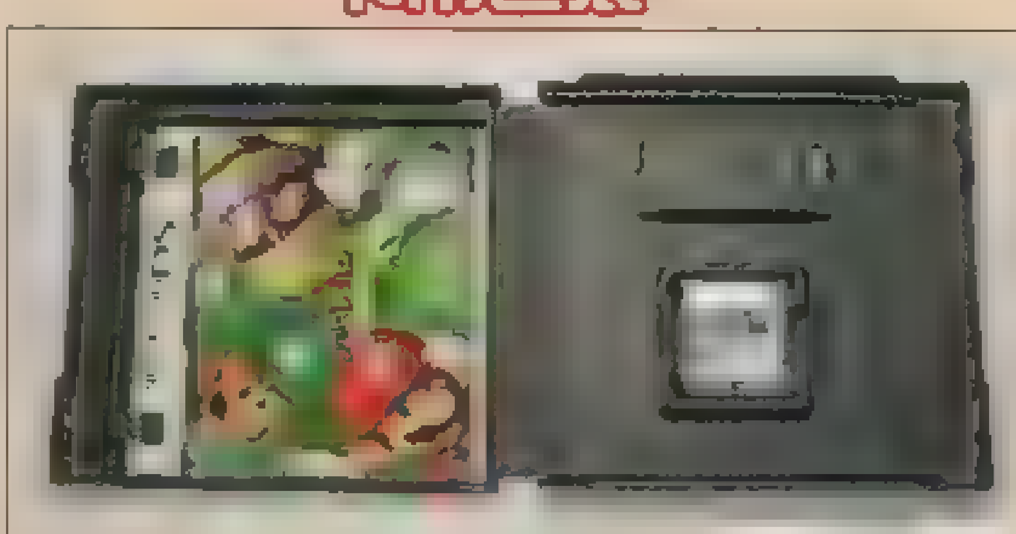
▲触控带不光具有挂机绳的作用，还可以套在拇指上在触摸屏上操作，这是最具新意的地方。触控带的尾部有一块黑色的小滑块，材质与触控笔的笔头相同，非常光滑，拇指就按住个滑块在屏幕上移动，在玩《银河战士》试玩版时，这就相当于在使用一个模拟摇杆，操作起来非常灵活。

卡带



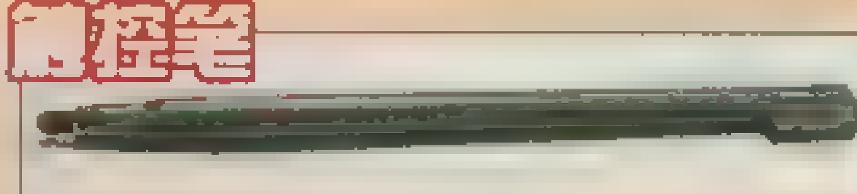
▲NDS专用卡带大小只有GBA卡带的二分之一，厚度也约为二分之一，非常小巧。

卡带包装



▲与GBA卡带的纸盒包装不同，NDS卡盒采用了硬质塑料，与PS2、NGC游戏的包装盒类似。卡盒比较大，里面不仅可以放下一盘NDS卡带，还可以放下一盘GBA卡。

触控笔



▲触控笔约7.5cm长，非常轻，笔身为塑料材质，印有Nintendo的LOGO，笔头为特殊的光滑材料，不会划伤屏幕。

电池



▶NDS的电池为黑色，容量为850mAh，比SP电池的600mAh大，不过两者的电压都为3.7V，而且NDS电池的大小、厚度以及触点位置与SP的电池完全相同，就在我想把它放入SP的电池仓时却发现怎么也放不进去，原来两者的卡脚不同，不知道能不能将那个卡脚掰断，那样SP的电池也能用在NDS上了。（笑）

与SP的比较



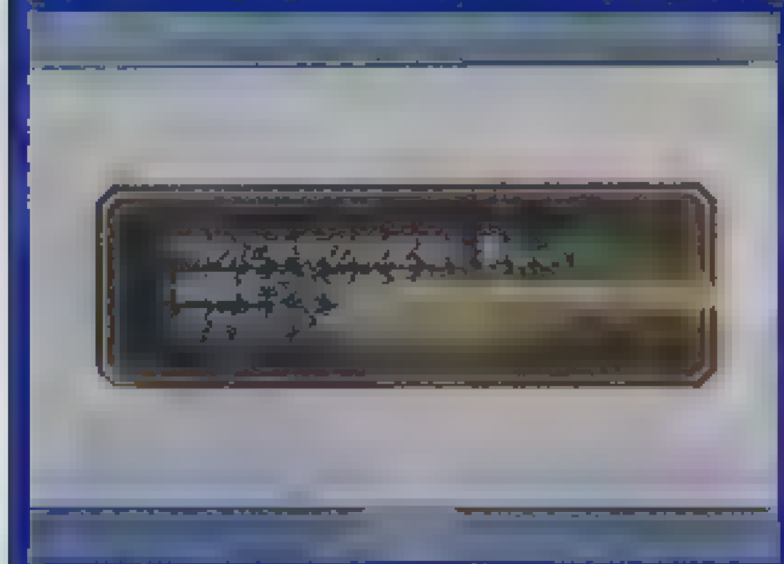
◀与SP相比，NDS更宽更厚，但是上下长度几乎一样。而屏幕尺寸方面，NDS的两个屏幕都为3英寸，比SP的2.9英寸屏幕稍大。

www.plumbook.cn

按下电源开关 进入双屏世界

初次开机画面

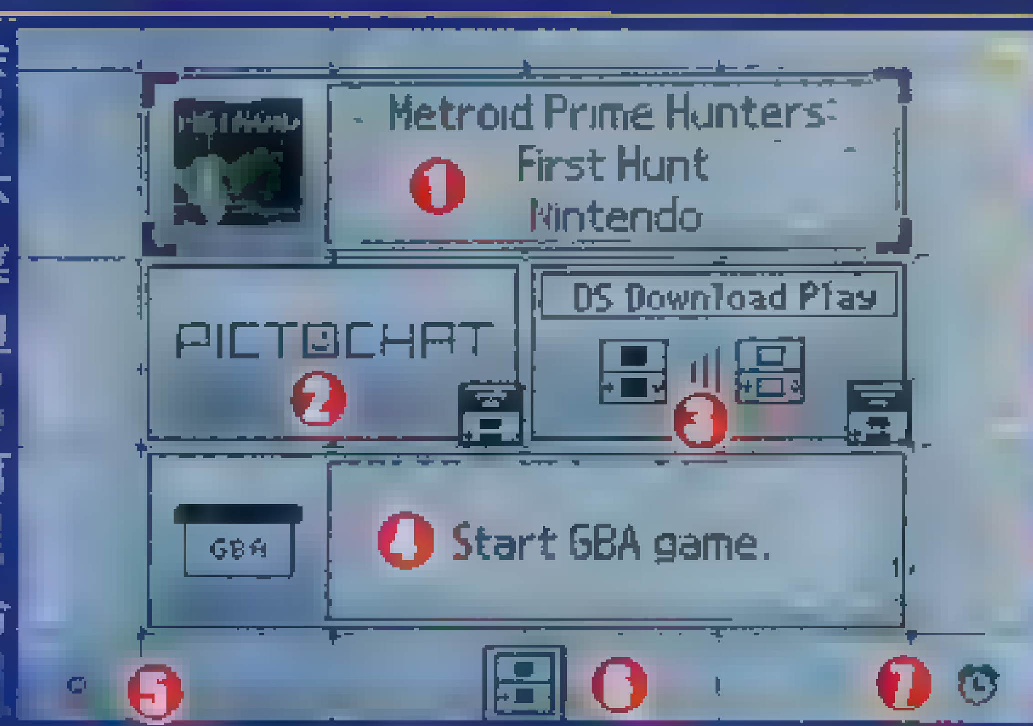
初次开机时会提示数据初期化，此时要根据画面提示来完成基本资料的输入。首先是选择语言，有英语、日语、法语等6国语言可选择，然后是决定自己的昵称，之后是自己喜欢的颜色（也就是菜单背景框的颜色），接下来是设定现在日期、时间以及自己的生日。设定完之后主机会自动保存数据并关机，然后重新开机便可以了。注意，初期化设定只有在第一次开机时才会出现，只要第一次设定了，以后便不再出现，有点类似于PS2的初次开机画面。大家购买NDS时可以以此判定自己拿到的主机是不是第一次开机。



▲初次开机时会提示数据初期化

主菜单画面

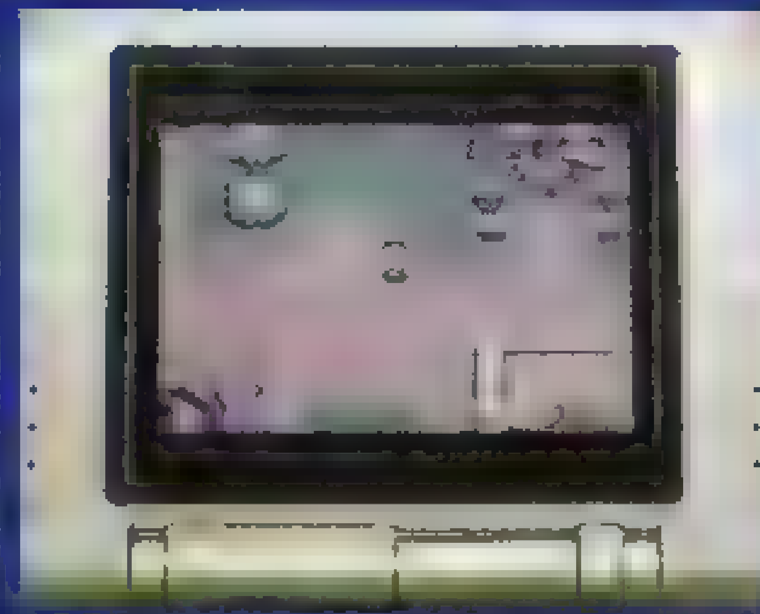
开机后，首先会显示健康安全警告，按下任意键或点一下触摸屏便会进入主菜单画面。此时上屏显示当前日期和时间，下屏显示菜单选项，可以用触控笔点击选择，也可以通过十字键配合A键选择。



1 运行NDS游戏。
2 运行主机自带的聊天软件(Pict Chat)。
3 打开无线功能从附近的NDS主机上下载游戏或与朋友联机游戏。
4 运行GBA游戏。
5 开启、关闭屏幕的背光（两个屏幕的背光是同时开启关闭的）。
6 进入主机的系统设置画面，可以设置主机系统语言、时间、闹钟等众多选项。
7 开启闹钟。

运行GBA游戏

运行GBA游戏时只有一个屏幕会亮起，另一个会自动关闭，我们可以事先在主机的系统设置中选择是用上屏显示还是用下屏显示。GBA游戏在NDS那26万色的TFT屏幕上获得了非常漂亮的显示效果，颜色饱满鲜艳，比SP的苍白画面好太多了。不过有趣的是，GBA游戏在NDS上显示的画面比在GBA和SP上的要稍小一些，这是因为NDS屏幕的像素点更小更细致的原因（NDS的解析度为256×192，GBA和SP的是240×160，而两者屏幕大小相差不大（NDS为3英寸，GBA和SP是2.9英寸），所以GBA游戏那240×160的画面在NDS屏幕上就显得比原来稍小，当然这点小变化并不会影响游戏。操作方面，GBA上的所有按键在NDS上都能一一对应，所以操作很顺手。NDS上的X、Y键没有用途，而SELECT、START因为靠近A、B键，在游戏中使用更方便了，只不过要四键复位的时候就比较麻烦。



▲画面变小了，四周会有一圈黑框

《银河战士Prime 猎人》试玩版

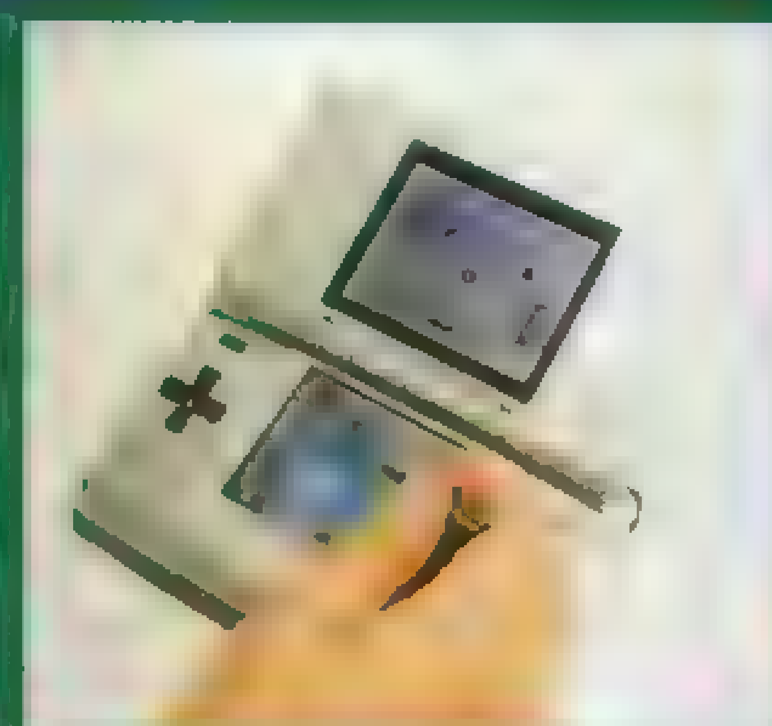
这个试玩版包含了3个模式，第一个是训练模式，需要在10分钟时间内完成一个小任务，关底有BOSS战；第二个是生存模式，在一个不大的区域内对付不断出现的敌人，直到HP减为0；第三个是变形球模式，操纵变成球形的萨姆斯滚到指定地点，有点像《超级猴子球》。本作的操作非常有特点，拇指戴上触控带后直接在触摸屏上滑动，可以控制萨姆斯的视角变换，而萨姆斯的前进后退以及左右移动就通过主机按键来实现。游戏的画面非常流畅，体现出NDS不错的3D机能。



▲[illegible]

超级马里奥64DS

《超级马里奥64DS》的单人模式和传统的N64版差不多，从这个游戏可以看出NDS的3D处理能力还是颇强的，某些细节方面比原作更为精细。最[illegible]的是迷你游戏部分，可以说个个都精彩，充分利用的双屏和触控笔的特性，可玩性非常高。



▶利用触摸屏玩迷你游戏非常有意思

小编眼中的NDS

多边形

NDS果然是个神奇的东西啊，虽然双屏啊、触摸屏啊等创意并非任天堂所首创，但是能够把这些东西集中在一起然后再迸发出无限创意的大概只有她了吧？说起来，多边形和COUKI还是编辑部仅有的两位体验过初版NDS的人呢，这次拿到成品版，也可以顺便做个比较。

机器拿在手里，比想象中要大一些和重一些，不过当时在E3上试玩机是无法拿起的，所以这个就无从比较，感觉如果作为一台掌机来玩的话，似乎大有分量了一点。打开机器，一声清脆的开机声音让"耳"前一亮，在掌机上能出现如此清晰明快的环绕效果真是不错，不过屏幕的话……感觉惨点儿，怎么看怎么觉得是廉价货似的，记得在E3上的屏幕很清楚，怀疑任天堂为了压缩成本在这方面做了一些手脚。另外机体的外壳虽然看起来很科技很时尚，但是拿在手里有种很虚的感觉，可能与使用的材料有关。NDS最大的缺点在于，由于十字键的手感有些硬，加上主机的重量，如果一手持机一手持笔的话，很容易就感到手酸了，小孩子的话可能不太适应。《银河战士》的试玩版充分利用了双屏，画面效果和玩起来的感觉都很好。

铭风

主机外壳的喷漆和银色SP相同，很有质感。体积较大，口袋里塞不进。（笑）拿在手上感觉稍沉，估计是经常玩SP而导致些许不适应吧，不过长时间游戏双手却没怎么感到累。《超级马里奥64DS》的操作性很好，而另两种利用到触摸屏的操作方式也十分新颖，不过本人不太习惯（攻关时老是死……）。画面十分清楚，但旁观者只会看到泛白的画面。游戏新增的小游戏才真正体现了触摸屏的优势所在，用触控笔的点击来进行游戏的感觉十分得好，几乎是一边玩一边笑，不错。

猫太

老实说，双屏幕对于我来说并没有太大的吸引力，但拿到手上确实被其魄力改变了少许想法。在没有测试触摸屏之前，觉得两个屏幕的显示效果十分理想，就算是玩GBA的游戏角色也好看多了。而在测试《银河战士》的试玩版时，更是被其开场的那一小段CG给感动了。《超级马里奥64DS》的画面比N64版强化不少，可能是因为屏幕小的缘故吧！触摸屏给我的最大印象就是进入《超级马里奥64DS》之前，可以自己画一个图案并随意移动线条的部分。当然，对游戏中一些迷你游戏的玩法也是十分佩服的，如画一块布让落下的马里奥弹上去的游戏。不过机体似乎太重了，而且机体的宽度让我在使用触控带上的控制器触摸屏幕时比较吃力，看来还有待改进啊！

邪魔天使

一拿到NDS的第一感觉就是——这家伙不轻。当然，虽然算不上重，但玩的时间长了可能手腕会觉得有点酸。触摸屏相当皮实，不过在划多了之后会留下一些痕迹（不用紧张，不是划伤），需要用眼镜布或橡皮擦干净才行，随时保持触摸屏干净是个好习惯。NDS的屏幕相当亮，充分发挥了背光的优势，色彩显示都很明亮、饱和，最关键的是看上去并不刺眼。NDS的按键保持了任天堂的一贯风格，那就是手感极佳！A、B、X、Y四个按键大小合适，不会给人太小的感觉，惟一有点不方便的就是它们和SELECT、START都在右边，SELECT+START+A+B的四键复位比较麻烦。

[illegible]

从整体外观上来看，感觉更像是PDA而不像传统的掌机，加上触控笔这样的装备，相信在外游玩时很容易被不懂行的人误认为在使用PDA。这一点相信可以让拥有"掌机=儿童玩具"观点的人改变看法。主机握在手中的感觉很不错，各个键位都比较舒服。SELECT和START键的位置再度发生变化，这样一来热启动的姿势也要经过新的调整了！（笑）主机略有一些重量感，看来双屏以及大尺寸带来的副作用就是长时间游戏时腕部更加容易疲劳。触摸屏用法十分随意，只要不用太锐利的东西应该不容易将其划伤。不过要想在游戏时熟练使用触摸屏，对于《马里奥》这样的作品来说可能需要一段时间适应才行呢！主机自带CONFIG界面可以自己订制界面的设计十分时尚，让玩家可以真正拥有一台自己的次世代掌机。

LIKY

NDS的屏幕的确够亮，但是总觉得不够鲜艳，这难道是26万色TFT液晶的显示效果？有点怀疑。不过触摸屏的设计的确为游戏带来了更多的乐趣，《超级马里奥64DS》的几个通过触摸操作的迷你游戏让人玩得乐此不疲，NDS绝对是哄MM的好东西。触控带的设计也是让我最为欣赏的一点，戴上后拇指直接在触摸屏上滑动，可以获得更细腻的操作手感，NDS通过这种方法巧妙地实现了PS2、NGC、Xbox那种有两个摇杆的手柄功能，以后NDS上的FPS游戏肯定不会为操作而担心了。不过不得不说，NDS好大，拿在手上也感觉比较沉，不禁令我想起了最早的"砖头GB"，我想NDS扔出去也能砸死人的。（笑）我突然在想，任天堂是不是应该设计"NDS SF"，就像当初从GB到GBP的瘦身，从GBA到SP的"换装"，体形更小、重量更轻、屏幕更好的"NDS SP"，我相信肯定会有的，因为现在的NDS可改进的地方太多了。

www.plumbook.cn

新作发售表

2004 年 11 月 24 日中国银行人民币外汇牌价（仅供参考）：

100 美元 =827.65 元人民币　　100 日元 =7.99 元人民币

粗黑字体：受注目游戏　　红色字体：发售日、售价有变更的游戏

注 1：本表所收录的游戏发售时间为 2004 年 11 月 27 日～2005 年 1 月 27 日。

注 2：推荐度由高到低依次为 S、A、B、C、D、E 级。

注 3：游戏地区版本请参照货币单位。美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

PlayStaion2

发售日	中文名称	日文名称	公司名称	类别	价格
11月份					
27日	勇者斗恶龙VIII	ドラゴンクエストVIII	Square Enix	RPG	8800日元
30日	波斯王子 武者之心	Prince of Persia: Warrior Within	Ubisoft	ACT	39.99美元
12月份					
2日	新 人生游戏	NEW人生ゲーム	Atlus	SLG	6800日元
2日	金色的卡修 激斗！最强的魔物们	金色のガッシュベル!! 激斗！最强の魔物达	Bandai	A・AVG	6800日元
2日	彩京射击收藏 Vol 2 战国 ACE& 战国之刃	彩京シューティングコレクション Vol 2 战国エース&战国ブレード	Taito	STG	5800日元
2日	D→A：WHITE	D→A：WHITE	Tonkinhouse	AVG	6800日元
2日	D→A：WHITE 初回限定版	D→A：WHITE 初回限定版	Tonkinhouse	AVG	7800日元
2日	超人特攻队	Mr インクレディブル	D3Publisher	ACT	5800日元
2日	CAPCOM FIGHTING Jam	CAPCOM FIGHTING Jam	Capcom	FTG	6980日元
7日	[illegible]	Viewtiful Joe 2	Capcom	ACT	39.99美元
8日	魔戒：第三纪元	指环王 第三纪 繁体中文版	Electronic Arts	RPG	1490台币
9日	圣岛龙骑士	[illegible]	SCE	RPG	1580台币
9日	太鼓之达人 五代目	太鼓の达人 ゴーゴー 五代目	Namco	MUG	4500日元
9日	机动战士高达 高达 vs.Z 高达	机动战士ガンダム ガンダムvsZガンダム	Bandai	ACT	6800日元
9日	[illegible]	ソニック メガコレクション プラス	SEGA	ACT	4800日元
9日	古惑狼 5	クラッシュ バンディクー 5 えーっくす	Vivendi Universal Games	ACT	6800日元
9日	胜利十一人 欧洲足球战略版	EUROPEAN CLUB SOCCER Winning Eleven Tactics	Konami	SPG	6980日元
9日	[illegible]	假面ライダー剑	Bandai	ACT	5800日元
9日	胜利之翼 零战飞行员系列	ヴィクトリー ウイングス ゼロ パイロットシリーズ	Sammy	STG	4800日元
9日	FIFA 完全足球 2	FIFA トータルフットボール 2	Electronic Arts	SPG	2980日元
9日	网球王子 RUSH&DREAM	テニスの王子様 RUSH&DREAM!	Konami	ACT	6800日元
15日	信长的野望 Online 一飞龙之章一	信长の野望 Online 一飞龙の章一	Koei	ETC	6800日元
16日	潜龙谍影 3 食蛇者	Metal Gear Solid 3 Snake Eater	Konami	ACT	6980日元
16日	潜龙谍影 3 食蛇者 限定版	Metal Gear Solid 3 Snake Eater 限定版	Konami	ACT	13000日元
16日	RPG 工具	RPG ツクール	ENTERBRAIN	ETC	6800日元
16日	实况力量职业棒球 11 超决定版	实况パワフルプロ野球 11 超决定版	Konami	SPG	6980日元
16日	重生传说	テイルズ オブ リバース	Namco	RPG	6800日元
16日	红侠乔伊 2 黑胶片之谜	ビューティフルジョー2 ブラックフィルムの謎	Capcom	ACT	6800日元
17日	王国之心 2	KINGDOM HEARTS 2	Square Enix	A・RPG	39.99美元
22日	格斗之王 94 战火重燃	The King of Fighters '94 RE-BOUT	SNK Playmore	FTG	7800日元
22日	格斗之王 94 战火重燃 特别限定版	The King of Fighters '94 RE-BOUT Special Limited Edition	SNK Playmore	FTG	7800日元
22日	[illegible]	决战III	Koei	SLG	6800日元
22日	决战 II TREASURE BOX	决战II TREASURE BOX	Koei	SLG	11800日元
22日	遥远的时空中 3	遥かなる时空の中で 3	Koei	ETC	6800日元
22日	鬼武者 SPECIAL BOX "密书完结"	鬼武者 SPECIAL BOX "密书完结"	Capcom	ACT	7400日元
22日	指环王 第三纪	ロード・オブ・ザ・リング 中つ国第三纪	Electronic Arts	RPG	6800日元
22日	DQ&FF in 富豪街 特别版	ドラゴンクエスト&ファイナルファンタジー in いただきストリート Special	Square Enix	ETC	6800日元
22日	第一神拳 全明星	はじめの一歩 オールスターズ	ESP	ETC	3800日元
22日	[illegible]	Cherry blossom 〜チェリーブロッサム〜	TAKUYO	AVG	6800日元
22日	怪盗 Apricot 完全版	怪盗アプリコット 完全版	TAKUYO	AVG	6800日元
22日	怪盗 Apricot 完全版 限定版	怪盗アプリコット 完全版 限定版	TAKUYO	AVG	6800日元
22日	博德之门 暗黑联盟 II	Baldur's Gate DARK ALLIANCE II	SEGA	A・RPG	6800日元
22日	夏色 星屑的回忆	なついろ 〜星屑のメモリー〜	Princess Soft	AVG	6800日元
22日	夏色 星屑的回忆 初回限定版	なついろ 〜星屑のメモリー〜 初回限定版	Princess Soft	AVG	6800日元
22日	出云战记 完全版	IZUMO コンプリート	GN Software	AVG	6800日元
22日	幕末恋华・新选组	幕末恋华・新选组	D3Publisher	AVG	4800日元
28日	GT 赛车 4	グランツーリスモ 4	SCE	RAC	6980日元
日期未定	ToHeart2	ToHeart2	AQUAPLUS	AVG	6800日元
日期未定	ToHeart2 限定包	ToHeart2 限定[illegible]	AQUAPLUS	AVG	[illegible]日元
日期未定	ToHeart2 初回限定版	ToHeart2 初回限定版	AQUAPLUS	AVG	[illegible]日元
2005年1月份					
13日	义经英雄传	义经英雄传	FromSoftware	ACT	6800日元
20日	风云 幕末传	风云 幕末传	元气	ACT	6800日元
[illegible]	怪物猎人 G	モンスターハンター G	Capcom	ACT	4800日元
27日	数码恶魔传说 灭魔变 2	デジタル・デビル・サーガ アバタール・チューナー2	Atlus	RPG	6980日元

PSP

发售日	中文名称	日文名称	公司名称	类别	价格
12月份					
12日	山脊赛车 PSP	[illegible]	Namco	RAC	4800日元
12日	装甲核心 方程式前线	ARMORED CORE FORMULA FRONT	FromSoftware	SLG	4800日元
12日	大众高尔夫 携带版	みんなの GOLF ポータブル	SCE	SPG	4800日元
12日	极品飞车 地下狂飙 竞争者	ニード フォー スピード アンダーグラウンド ライバルズ	EA Games	RAC	4800日元
16日	真・三国无双	真・三国无双	KOEI	ACT	4800日元
16日	潜龙谍影 ACID	メタルギア アシッド	Konami	SLG	4800日元
16日	英雄传说 白发魔女	英雄传说 ガガーブトリロジー 白き魔女	Bandai	RPG	4800日元
16日	到哪里都在一起	どこでもいっしょ	SCE	AVG	4800日元
24日	[illegible]	ぷよぷよフィーバー	SEGA	PUZ	4800日元

GAMEBOY ADVANCE

发售日	中文名称	日文名称	公司名称	类别	价格
11月份					
29日	最终幻想 I & II：魂之黎明	Final Fantasy I & II Dawn of Souls	Square Enix	RPG	29.99美元
12月份					
2日	超人特攻队	Mr インクレディブル	D3 Publisher/THQ	ACT	4800日元
2日	力量职棒口袋版 7	パワプロクンポケット 7	Konami	SPG	4980日元
2日	希尔瓦大家族 6	シルバニアファミリー6	Epoch	SLG	4800日元
2日	模拟市民 都市人生	ザ・アーブズ・シムズインザシティ	EA	SLG	4800日元
2日	KISS × KISS 星铃学园	KISS × KISS 星铃学园	Bandai	SLG	4800日元
9日	洛克人 EXE5 布鲁斯小队	ロックマンエグゼ5 チームオブブルース	Capcom	A・RPG	4800日元
9日	耀西的万有引力	ヨッシーの万有引力	Nintendo	ACT	4800日元
9日	CROCKET！ Great 时空之霸者	コロッケ！ Great 时空の霸者	Konami	A・RPG	4800日元
9日	KERORO 军曹	ケロロ军曹	Sunrise Interactive	RAC	4800日元
9日	古惑狼 ADVANCE	クラッシュ バンディクー アドバンス	Vivendi	ACT	4800日元
9日	小龙斯派罗 ADVANCE	スパイロ アドバンス	Vivendi	ACT	4800日元
9日	阴阳大战记 零式	阴阳大战记 零式	Bandai	RPG	4800日元
16日	武装特骑 出击！战斗团	Get Ride！アムドライバー出击！バトルパーティー	Konami	TAB	4800日元
16日	对战王 3	デュエルマスターズ	Atlus	ETC	4800日元
16日	机械索斯兽传说 未来记	ZOIDS SAGA フューチャーズ	Tomy	RPG	4800日元
16日	真型徽章机器人 甲壳虫・独角仙	真型メダロット カブト・クワガタ	Imagineer	RPG	4800日元
16日	绝体绝命危险老爷子 3	绝体绝命でんぢゃらすじーさん 3	Kids Station	ETC	4980日元
16日	金色的卡修！	金色のガッシュベル!!	Banpresto	FTG	4800日元
16日	指环王 第三纪	ロード・オブ・ザ・リング 中つ国第三纪	EA	S・RPG	4800日元
17日	可爱宠物 游戏合辑 2	かわいいペットゲームギャラリー2	Culture Brain	ETC	3400日元
17日	双重方块	ツインパズル	Culture Brain	ETC	3400日元
23日	幻星神正义战队	幻星神ジャスティライザー	Konami	ACT	4800日元
30日	杰作选！加油吧五右卫门 1・2	杰作选！がんばれゴエモン 1・2	Konami	RPG	3800日元
30日	游戏王 对战怪兽	游戏王デュエルモンスターズ	Konami	TAB	4800日元
2005年1月份					
6日	世界传说 换装迷宫 3	テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン 3	Namco	RPG	4800日元
待定	超级机器人大战 原创世纪 2	スーパーロボット大战 ORIGINAL GENERATION2	Banpresto	S・RPG	价格未定

Nintendo GAME CUBE

发售日	中文名称	日文名称	公司名称	类别	价格
11月份					
30日	波斯王子：武者之心	Prince of Persia: Warrior Within	Ubisoft	ACT	39.99美元
12月份					
2日	超人特攻队	Mr インクレディブル	D3Publisher	ACT	5800日元
2日	[illegible]	麻雀大会	Koei	TAB	3780日元
9日	机动战士高达 高达 vs Z 高达	机动战士ガンダム ガンダムvsZガンダム	Bandai	ACT	6800日元
16日	超级机器人大战 GC	スーパーロボット大战 GC	Banpresto	S・RPG	7800日元
16日	红侠乔伊 2 黑胶片之谜	ビューティフルジョー2 ブラックフィルムの謎	Capcom	ACT	6980日元
16日	实况力量职业棒球 11 超决定版	实况パワフルプロ野球 11 超决定版	Konami	SPG	6980日元
16日	大金刚 丛林劲鼓	ドンキーコング ジャングルビート	Nintendo	ETC	5800日元
22日	biohazard DOUBLE FEATURE	biohazard DOUBLE FEATURE	Capcom	ETC	4800日元
22日	指环王 第三纪	ロード・オブ・ザ・リング 中つ国第三纪	Electronic Arts	RPG	6800日元
22日	极品飞车 地下狂飙 2	ニード フォー スピード アンダーグラウンド 2	Electronic Arts	RAC	6800日元
24日	[illegible]	ぷよぷよフィーバー	SEGA	PUZ	4800日元
30日	网球王子 2005 CRYSTAL DRIVE	テニスの王子様 2005 CRYSTAL DRIVE	[illegible]	SPG	4800日元
2005年1月份					
27日	[illegible]hazard4	biohazard4	Capcom	ACT	7800日元
待定	[illegible]	ファイアーエムブレム [illegible]	Nintendo	S・RPG	价格未定

Nintendo DS

发售日	中文名称	日文名称	公司名称	类别	价格
12月份					
2日	超级马里奥 64 DS	スーパーマリオ64 DS	Nintendo	ACT	4800日元
2日	瓦里奥制造 摸摸乐	さわるメイドインワリオ	Nintendo	ACT	4800日元
2日	大合奏！乐队兄弟	大合奏!バンドブラザーズ	Nintendo	MUG	4800日元
2日	口袋妖怪 冲刺	ポケモンダッシュ	Nintendo	ACT	4800日元
2日	直觉一笔画	直感ヒトフデ	Nintendo	PUZ	3800日元
2日	为你而死	きみのためなら死ねる	SEGA	ACT	4800日元
2日	钻子先生 钻魂	ミスタードリラー ドリルスピリッツ	Namco	A・PUZ	4800日元
2日	研修医 天堂独太	研修医 天堂独太	Spike	AVG	4800日元
2日	动物管理员	ZOO KEEPER	Success	PUZ	3800日元
7日	山脊赛车 DS	Ridge Racer DS	Namco	RAC	39.99美元
14日	雷曼 DS	Rayman DS	Ubisoft	ACT	39.99美元
14日	泰格・伍兹 PGA 巡回赛 2005	Tiger Woods PGA Tour 2005	EA Games	SPG	39.99美元
27日	动物管理员	Zoo Keeper	Ignition Entertainment	PUZ	39.99美元
30日	钻子先生 钻魂	Mr Driller Drill Spirits	Namco	A・PUZ	39.99美元

Xbox

发售日	中文名称	日文名称	公司名称	类别	价格
11月份					
30日	波斯王子 武者之心	Prince of Persia: Warrior Within	Ubisoft	ACT	39.99美元
12月份					
2日	超人特攻队	Mr インクレディブル	D3Publisher	ACT	5800日元
9日	索尼克百万大合集 加强版	ソニック メガコレクション プラス	SEGA	ACT	4800日元
16日	SWAT 全球反恐小组	SWAT: Global Strike Team	Microsoft	STG	4800日元
13日	史莱克 2	シュレック 2	Microsoft	ACT	4800日元
13日	武装驚獸 合击	GUNGRIFFON Allied Strike	Tecmo	STG	[illegible]日元
13日	OutRun2	OutRun2	SEGA	RAC	6800日元
13日	罪恶装备 ISUKA	ギルティギア イスカ	ARC SYSTEM WORKS	FTG	4800日元
22日	钢铁之狼 混沌	メタルウルフ カオス	FromSoftware	ETC	6800日元

波斯王子：武者之心

PS2

游戏推介

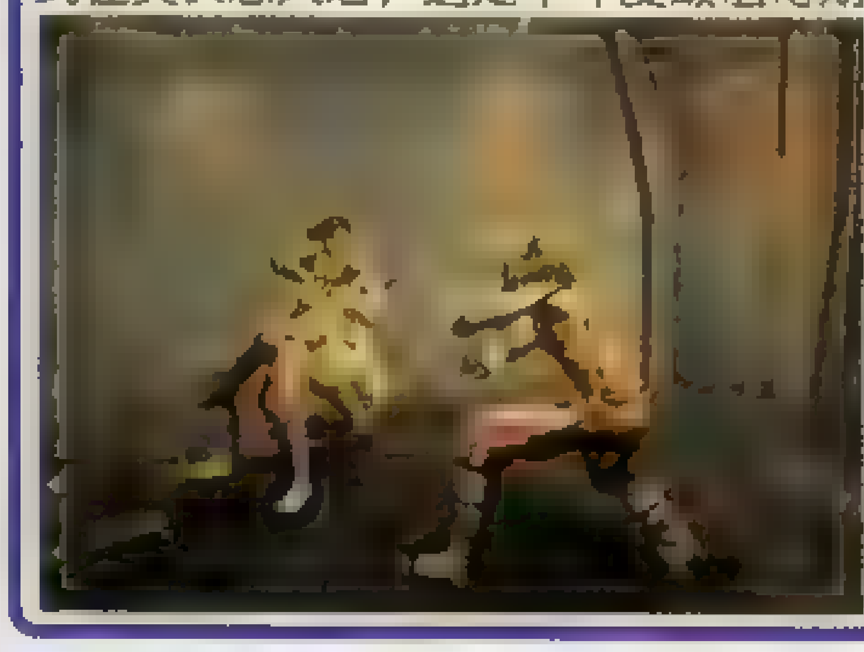
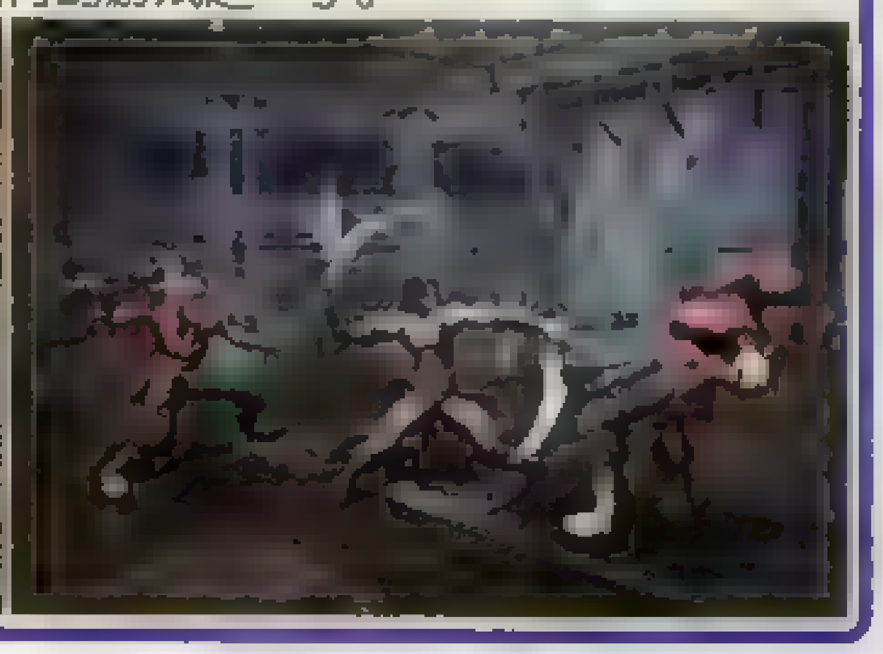
A

M 17岁以上玩家对应

■ Ubisoft
■ 39.99 美元
■ 无对应周边

11/30

我们的王子殿下在时隔一年之后又踏上了冒险的征途，这一次他需要拯救的是他自己的宿命。游戏画面比前作更为炫目，场景范围更是前作的数倍，过场剧情依然保持一定的华丽程度。游戏类型还是传统的动作解谜，谜题的复杂程度也要超出前作许多，而且在打斗上的变数更加丰富了，多种多样的攻击方式让爽快感大增，这是本年度最值得期待的游戏之一了。

机动战士高达 高达vs.Z高达

PS2

游戏推介

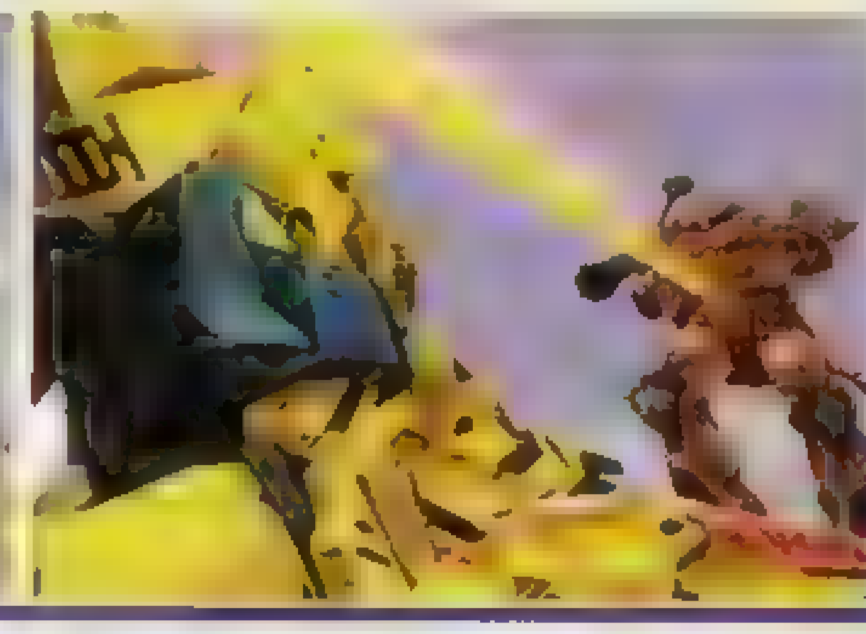
B

CERO 全年龄 全年龄玩家对应

■ Bandai/Capcom
■ 6800 日元
■ 无对应周边

12/9

本作是在于去年推出的前作《幽谷vs.泰坦斯》为基础的强化版新作。游戏收录了从“一年战争”到《Z高达》中的大量人气机体。此外，根据官方公布的最新资料，《机动战士ZZ高达》中的部分机体也将参战。阿姆罗、卡缪、夏亚、捷多、哈曼。如此丰富的ACE机师汇聚一堂，这也是十分少见的。不过本作偏向于动作，不带有太多的真实感设定。

山脊赛车 PSP

PSP

RAC

游戏推介

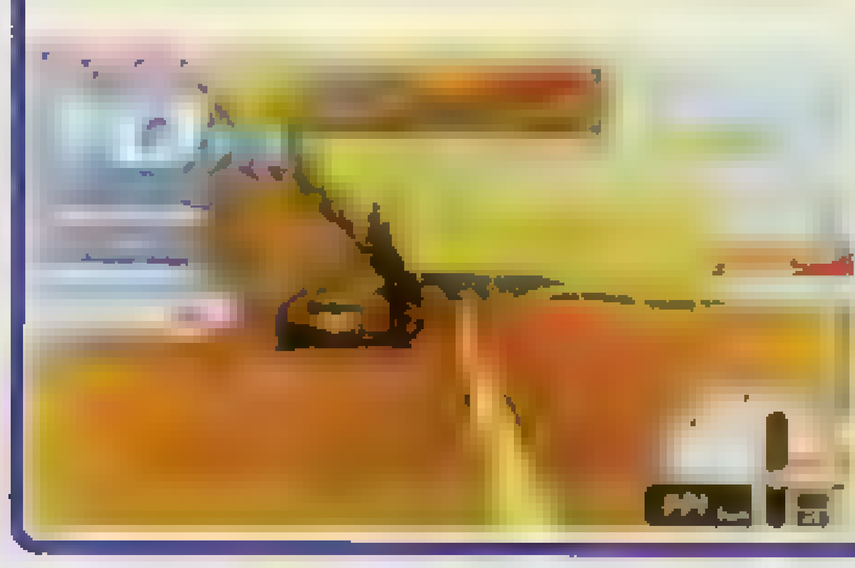
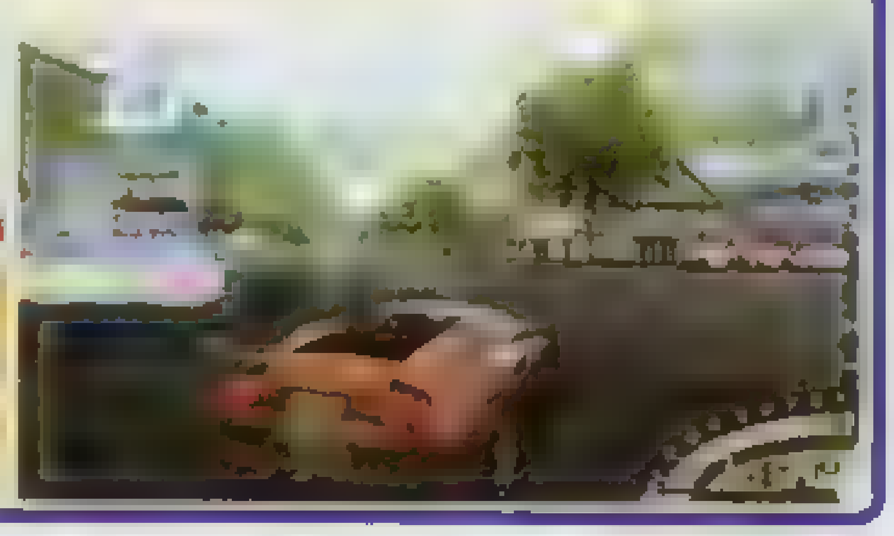
A

CERO 全年龄 全年龄玩家对应

■ Namco
■ 4800 日元
■ 无对应周边

12/12

《山脊赛车》系列在PS时代创造了一个辉煌，这次回归到PSP上依然保持了超高的素质，夸张的甩尾和风驰电掣速度感令人印象深刻，而游戏的画面也非常流畅，加上16：9的全新视觉感受，让你体会从未有过的驾驶感觉。值得注意的是，在系列作品中享有极高人气的赛车女郎永濑丽子小姐也将会在本作中再次登场，而且身着的是2004年最新版的服装，明艳动人。

耀西的万有引力

GBA

游戏推介

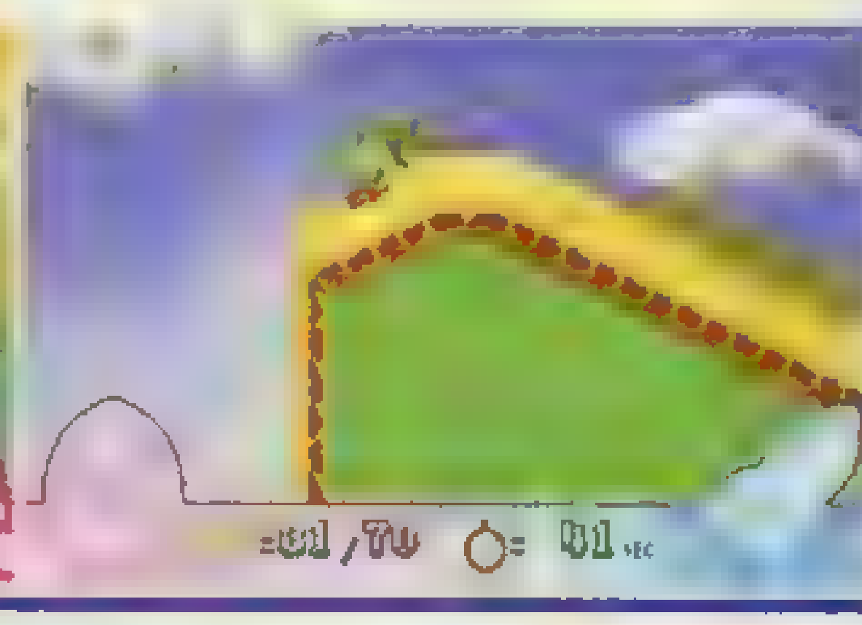
A

CERO 全年龄 全年龄玩家对应

■ Nintendo
■ 4800 日元
■ 无对应周边

12/9

继《瓦里奥制造 大回转》后又一部利用到回转感应装置的游戏，讲述了耀西拯救被画本吞噬的耀西岛的故事。游戏的画风十分清新，类似于《耀西岛》的蜡笔手绘风格。游戏中利用转动GBA能够改变地心引力的方向解开关卡中的各种机关设置，从而达到轻易过关的目的。相信这次的全新玩法又能给我们带来新的体验。

为你而死

NDS

游戏推介

A

CERO 全年龄 对应玩家年龄 审定中

■ SEGA
■ 4800 日元
■ 对应周边未定

12/2

这是一款充满了创意的游戏，游戏人物都采用剪影的方式没有脸，这大大增加了玩家的参与性与情感的投入。游戏中所做的一切都是为了女友，赶走蝎子、清除身上的污垢……这些都充分利用到了NDS触摸屏的功能，并且游戏中还会利用到内置麦克风，真的达到了“口手并用”。另外，女友有很多隐藏服装，几乎都是SEGA的经典游戏人物造型，非常可爱。



勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主

PS2

游戏推介

S

CERO 全年龄 全年龄玩家对应

■ Square Enix
■ 8800 日元
■ 对应周边未定

11/27

战斗角色可见、升级时的技能点数分配、道具合成、角色身材正常比例……一切反传统的要素却让这款《DQ》显得更加的吸引人了，起码在在拓宽玩家面上起到了一定作用。游戏的场景之大是前所未有的，并且光影效果做得很好，配合游戏雄壮的音乐会让你完全体会游戏的宏大之处。游戏中的怪物捕捉以及怪物战斗也很有趣，关键是怪物们还能发出可爱的合体攻击，演出性十足。游戏中的“爆气”系统很值得期待，相信与一些隐藏的技能有关。除此之外，本作还首次加入了道具物品的合成系统。只要将两个不同的物品放入炼金炉中，就可以合成出新的道具。也许，这个系统的出现，也是该系列开始随大势的最佳证明之一吧。以前的系列作品，不能看到我方的角色样貌，更不用说看清楚角色所装备的不同武器和服装了。而这一弊端在本作中也被打破！根据角色们所装备武器，玩家能够清楚地在游戏画面中看到。另外，队伍中惟一的女性角色还有泳装可以更换，这恐怕是为了吸引更多男性玩家的杀手锏吧……在此强烈推荐那些没玩过该系列的玩家去尝试一下本作，也许你会爱上这个系列。

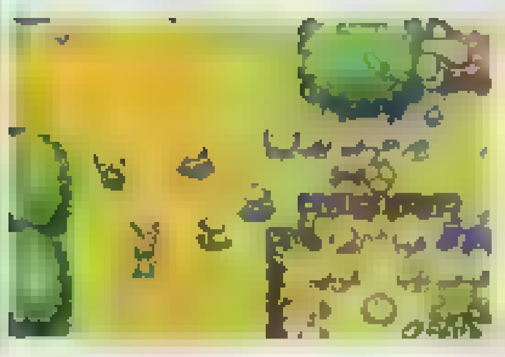
©2004 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. ©2004 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED. ©2004 Nintendo ©SEGA 2004
© 創通エージェンシー・サンライズ ©BANDAI 2004 ©CAPCOM CO., LTD. 2004
ALL RIGHTS RESERVED.

日本游戏周间销量排行榜 TOP 15

在这段时间，一款作品要保持在连续两周内都排行第一是相当难的事情（当然，《勇者斗恶龙Ⅷ》是例外的）。由于在最新的两周中大作辈出，就算是《死或生ULTIMATE》和《妖精战士 世代》都只能屈居第3和第4位，像一些二线作品（如《看我的龙吧》和《斯特拉众神》）更是只出现这一周便消失了。《光明之泪》总算是为SEGA出了一口气，看来在大量声优和系列的知名度冲击下，该作还是被玩家们接受了。

2004年11月1日—11月7日

1 NEW 塞尔达传说 神奇的小人帽



GameBoy Advance
ACT
■ Nintendo
11月4日发售 4800日元
最高排位 1位
周间销量（套） 92882
累计销量（套） 92882

2 NEW 光明之泪



PlayStation2
A・RPG
■ SEGA
11月3日发售 6800日元
最高排位 2位
周间销量（套） 66646
累计销量（套） 66646

3 马里奥网球 GC



Nintendo GameCube
SPG
■ Nintendo
10月28日发售 5800日元
最高排位 1位
周间销量（套） 55373
累计销量（套） 19万5199

排名	上周/上上周	游戏名	资料
4 NEW	上周 – 上上周 –	死或生 ULTIMATE	Xbox ■ Tecmo FTG 11月3日发售 6800日元 周间 52401套 最高排位 4位 累积 52401套
5 NEW	上周 – 上上周 –	妖精战士 世代	PlayStation2 ■ Tecmo RPG 11月3日发售 5800日元 周间 28981套 最高排位 5位 累积 28981套
6 →	上周 6 上上周 2	口袋妖怪 绿宝石	GameBoy Advance ■ Nintendo RPG 9月16日发售 4800日元 周间 26326套 最高排位 1位 累积 108万2828套
7 ↘	上周 2 上上周 1	皇牌空战5 未颂的战争	PlayStation2 ■ Namco STG 10月21日发售 6800日元 周间 25030套 最高排位 1位 累积 24万9691套
8 NEW	上周 – 上上周 –	多卡邦世界	PlayStation2 ■ Asmik Ace Entertainment TAB 10月21日发售 6800日元 周间 21469套 最高排位 8位 累积 21469套
9 ↘	上周 5 上上周 2	瓦里奥制造 大回转	GameBoy Advance ■ Nintendo ACT 10月14日发售 4800日元 周间 20688套 最高排位 1位 累积 21万5403套
10 ↘	上周 7 上上周 –	看我的龙吧	PlayStation2 ■ SCEI RPG 10月28日发售 5800日元 周间 16696套 最高排位 7位 累积 47858套
11 ↗	上周 13 上上周 8	火焰之纹章 圣魔之光石	GameBoy Advance ■ Nintendo S・RPG 10月7日发售 4800日元 周间 11444套 最高排位 1位 累计 20万9277套
12 ↘	上周 8 上上周 –	轻松柏青嫂宣言2 颓废派・十字架	PlayStation2 ■ Tecmo TAB 10月28日发售 5800日元 周间 11384套 最高排位 8位 累积 39988套
13 ↘	上周 3 上上周 –	装甲核心 9球终结者	PlayStation2 ■ FromSoftware ACT 10月28日发售 5800日元 周间 9388套 最高排位 3位 累积 54301套
14 ↗	上周 17 上上周 10	实战柏青嫂必胜法！北斗之拳	PlayStation2 ■ Sammy SLG 5月27日发售 3800日元 周间 9038套 最高排位 1位 累计 64万[illegible]套
15 ↘	上周 14 上上周 9	FC迷你版 超级马里奥兄弟2	GameBoy Advance ■ Nintendo ACT 8月10日发售 2000日元 周间 8658套 最高排位 4位 累计 30万2916套

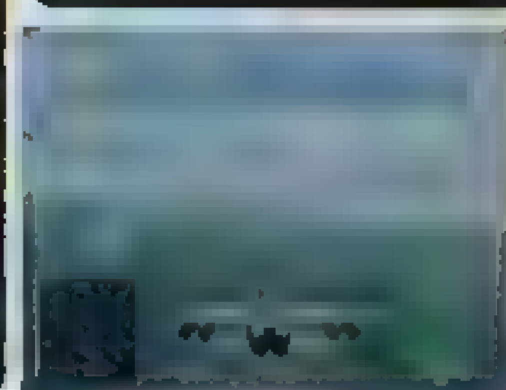
2004年10月25日—10月31日

1 NEW 马里奥网球 GC



Nintendo GameCube
SPG
■ Nintendo
10月28日发售 5800日元
最高排位 1位
周间销量（套） 13万9826
累计销量（套） 13万9826

2 ↘ 皇牌空战5 未颂的战争



PlayStation2
STG
■ Namco
10月21日发售 6800日元
最高排位 1位
周间销量（套） 51795
累计销量（套） 22万4661

3 NEW 装甲核心 9球终结者



PlayStation2
ACT
■ FromSoftware
10月28日发售 5800日元
最高排位 3位
周间销量（套） 44913
累计销量（套） 44913

排名	上周/上上周	游戏名	资料
4 NEW	上周 4 上上周 1	斯特拉的众神	PlayStation2 ■ Atlus S・RPG 10月28日发售 6980日元 周间 42310套 最高排位 4位 累积 42310套
5 ↘	上周 2 上上周 1	瓦里奥制造 大回转	GameBoy Advance ■ Nintendo ACT 10月14日发售 4800日元 周间 34175套 最高排位 1位 累积 19万4715套
6 ↘	上周 3 上上周 2	口袋妖怪 绿宝石	GameBoy Advance ■ Nintendo RPG 9月16日发售 4800日元 周间 32795套 最高排位 1位 累积 105万6502套
7 NEW	上周 – 上上周 –	看我的龙吧	PlayStation2 ■ SCEI RPG 10月28日发售 5800日元 周间 31162套 最高排位 7位 累积 31162套
8 NEW	上周 – 上上周 –	轻松柏青嫂宣言2 颓废派・十字架	PlayStation2 ■ Tecmo TAB 10月28日发售 5800日元 周间 28604套 最高排位 8位 累积 28604套
9 NEW	上周 – 上上周 –	格斗之王2003	PlayStation2 ■ SNKPlaymore FTG 10月28日发售 6800日元 周间 25139套 最高排位 9位 累积 25139套
10 NEW	上周 – 上上周 –	真实犯罪 纽约街头	PlayStation2 ■ Capcom ACT 10月28日发售 6800日元 周间 16173套 最高排位 10位 累积 16173套
11 NEW	上周 – 上上周 –	横冲直撞3	PlayStation2 ■ Atari RAC 10月28日发售 6800日元 周间 15954套 最高排位 11位 累积 15954套
12 ↘	上周 4 上上周 4	火影忍者 究极的英雄2	PlayStation2 ■ Bandai ACT 9月30日发售 5800日元 周间 12505套 最高排位 1位 累计 33万8321套
13 ↘	上周 8 上上周 6	火焰之纹章 圣魔之光石	GameBoy Advance ■ Nintendo S・RPG 10月7日发售 4800日元 周间 11569套 最高排位 1位 累计 19万7833套
14 ↘	上周 9 上上周 10	FC迷你版 超级马里奥兄弟2	GameBoy Advance ■ Nintendo ACT 8月10日发售 2000日元 周间 10040套 最高排位 4位 累计 29万4258套
15 ↘	上周 5 上上周 –	拉・皮塞尔光之圣女传说 从2周目开始	PlayStation2 ■ 日本一Software S・RPG 10月21日发售 2800日元 周间 9130套 最高排位 5位 累计 25861套

本期日本周间游戏销量排行榜的数据转载自WEEKLY FAMITSU №830・№831。
发售累计数量不足10万为黑色、10万以上为蓝色、50万以上为绿色、100万以上为红色

统计日期至 2004 年 11 月 17 日

中国期待游戏榜 TOP 20

本期	游戏名	厂商名·类型
1	潜龙谍影 3 食蛇者	Konami ACT
2	最终幻想XII	Square Enix RPG
3	biohazard4	Capcom AVG
4	超级机器人大战 原创世纪 2	Banpresto S·RPG
5	鬼泣 3	Capcom ACT
6	重生传说	Namco RPG
7	光明力量（暂名）	SEGA S·RPG
8	勇者斗恶龙VIII 天空、碧海、大地与被诅咒的公主	Square Enix RPG
9	火焰之纹章 苍炎之轨迹	Nintendo S·RPG
10	樱大战 V 再见！吾爱	SEGA S·RPG
11	红侠乔伊 2 黑胶片之谜	Capcom ACT
12	源氏	SCEI ACT
13	波斯王子 武者之心	Ubisoft ACT
14	GT 赛车 4	SCEI RAC
15	旺达与巨像	SCEI ACT
16	格斗之王 94 战火重燃	SNK Playmore FTG
17	凡人物语	Square Enix RPG
18	怪物猎人 G	Capcom ACT
19	世界传说 换装迷宫 3	Namco RPG
20	洛克人 X8	Capcom ACT

正所谓越要到手的东西就越期待，由于《潜龙谍影 3》的到来（统计至发售日前），读者们的热情让这款游戏竟然一下子超过了《最终幻想XII》，抢到了第一名的位置，实在是让人震惊！而由于读者的踊跃投票，期待排行榜的位置也作了不少变化，比如《鬼泣 3》反超前至第 5 位，Capcom 的 ACT 大作《洛克人 X8》突然杀出等。希望大家继续支持吧！

统计日期至 2004 年 11 月 17 日

最期待中文化游戏 TOP 10

本期	游戏名	厂商名·类型
1	最终幻想 X	Square Enix RPG
2	世界足球 胜利十一人 8	Konami SPG
3	女神侧身像	Enix RPG
4	口袋妖怪 绿宝石	Nintendo RPG
5	仙乐传说	Namco RPG
6	勇者斗恶龙 V 天空的新娘	Square Enix RPG
7	潜龙谍影 2	Konami ACT
8	最终幻想VII	Square Enix RPG
9	最终幻想VIII	Square Enix RPG
10	星之海洋 3 直到时间的尽头	Square Enix RPG

虽然读者们为自己心爱的游戏踊跃投票，但似乎在新一作未发售前，《最终幻想 X》的宝座依然不倒。细心的玩家会发觉，在期待中文化游戏榜中的作品几乎都是 RPG，毕竟 ACT 游戏并不需要过多的语言要求，除《潜龙谍影 2》这种含有大量历史背景和对话的游戏。当然，《WE》的队员名单汉化也是无数玩家的愿望，在这里祝愿你们的投票能让心愿达成。

① 邮政信件：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000
② Email 速递：ucg@ucg.com.cn
③ 短信快捷，中国移动用户参加"中国期待游戏榜"请发送 TP+1～10个游戏名称到 33557770（联通用户发送到 93557770）而参加"最期待中文化游戏"的读者请发送到 CH+1～10个游戏名称到 33557770（联通用户发送到 93557770）。

无论你通过哪一种途径投票，都有机会获得精美礼品和大奖哦！（使用短信投票的读者中奖名单可以在本栏目中查阅，而来信或来邮的读者可以在"互动信箱"中的"送礼名单"中查阅）

排行榜得奖者名单

统计日期：2004 年 10 月 19 日～11 月 3 日

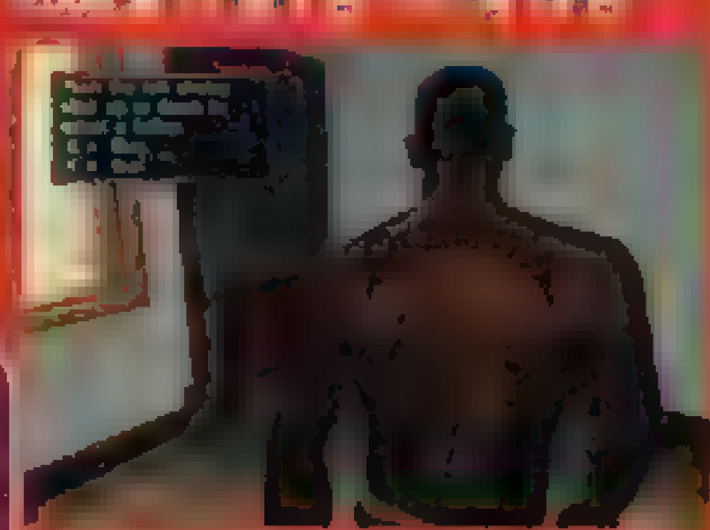
上期"短信排行榜"MP3 大奖的获得读者的手机号码是 138****1606。期待你的参与！

※奖品将在一个月内发放。

精美礼品得奖者

135****5006	136****8853
138****9494	136****6889
139****8851	138****7616
139****5722	139****7980
139****8851	138****0810
135****1294	137****0006
139****4810	137****6183
135****7098	137****4991
139****5650	136****2421
138****2934	136****0263

[illegible] TOP 10



《光环 2》在世界各地 7000 多家零售店举办的午夜首发活动引起了轰动，目前已经成为欧美游戏媒体中出镜率最高的一款游戏。《横行霸道：圣安德里亚斯》虽然没有那么出风头，不过实力却是有过之而无不及，欧美假期商战已进入白热化。

本期	游戏名	厂商名·类型
1	光环 2	Microsoft Xbox 2004 年 11 月 9 日 FPS
2	横行霸道：圣安德里亚斯	Rockstar PS2 2004 年 10 月 26 日 ACT
3	WWE SmackDown! vs. Raw	THQ PS2 2004 年 11 月 2 日 SPG
4	FIFA 2005	EA PS2/Xbox 2004 年 10 月 12 日 SPG
5	火爆狂飚 3	EA PS2/Xbox 2004 年 9 月 7 日 RAC
6	大逃亡：黑色星期一	[illegible] PS2 2004 年 11 月 12 日 AVG
7	职业进化足球 4	Konami PS2/Xbox 2004 年 10 月 15 日 SPG
8	指环王 第三纪	EA PS2/Xbox 2004 年 11 月 5 日 RPG
9	模拟市民	EA PS2/Xbox 2004 年 11 月 12 日 SLG
10	泰格·伍兹的 PGA 巡回赛 2005	EA PS2/Xbox 2004 年 9 月 20 日 SPG

美国游戏排行榜 TOP 10



《光环 2》在发售之前数周就已经取得了 150 万套的预订量，本作仅在北美的首发当日销量就达到了 238 万套，创造了美国游戏史上的新记录。《横行霸道：圣安德里亚斯》的首周销量为 250 万套，这两款大作的竞争正是 PS2 与 Xbox 年末商战的缩影。

本期	游戏名	厂商名·类型
1	光环 2	Microsoft Xbox 2004 年 11 月 9 日 FPS
2	横行霸道：圣安德里亚斯	Rockstar PS2 2004 年 10 月 26 日 ACT
3	WWE SmackDown! vs. Raw	THQ PS2 2004 年 11 月 2 日 SPG
4	杰克 3	SCEE PS2 2004 年 11 月 9 日 ACT
5	马里奥网球 GC	Nintendo NGC 2004 年 11 月 8 日 SPG
6	瑞奇与叮当 3	SCEA PS2 2004 年 11 月 2 日 ACT
7	杀戮地带	SCEE PS2 2004 年 11 月 2 日 FPS
8	致命格斗：欺骗	Midway PS2 2004 年 10 月 4 日 FTG
9	NBA Live 2005	EA [illegible] 2004 年 9 月 28 日 SPG
10	ESPN NBA 2K5	SE[illegible]A PS2 2004 年 9 月 30 日 SPG

JM-SM
www.plumbook.cn

「真是不错的宴会嘛
没有酒，也没有食物」





「真是抱歉啊
太急了，我什么都没准备
因为我想快点见到你嘛」



鬼泣3

Devil May Cry 3





两人相会在游戏的舞台——巨塔特门尼格尔，但丁与弗吉尔展开了激战，剑与剑交织在了一起，这时，弗吉尔开始魔人化……

本期排名	初次登场	最高排名
第 5 名	12 名	5 名

鬼泣3 | Capcom | ACT
PS2

魔人弗吉尔公开！

关于但丁的魔人造型以前已经公开过了，而这次我们向大家介绍的，就是他的双胞胎哥哥弗吉尔的魔人造型。弗吉尔的魔人造型其基色为青色，从外形轮廓上看与但丁的魔人造型并没有太大的区别，但弗吉尔魔人的造型以及与身体合而为一的刀和翅膀的形状却有其个性所在。

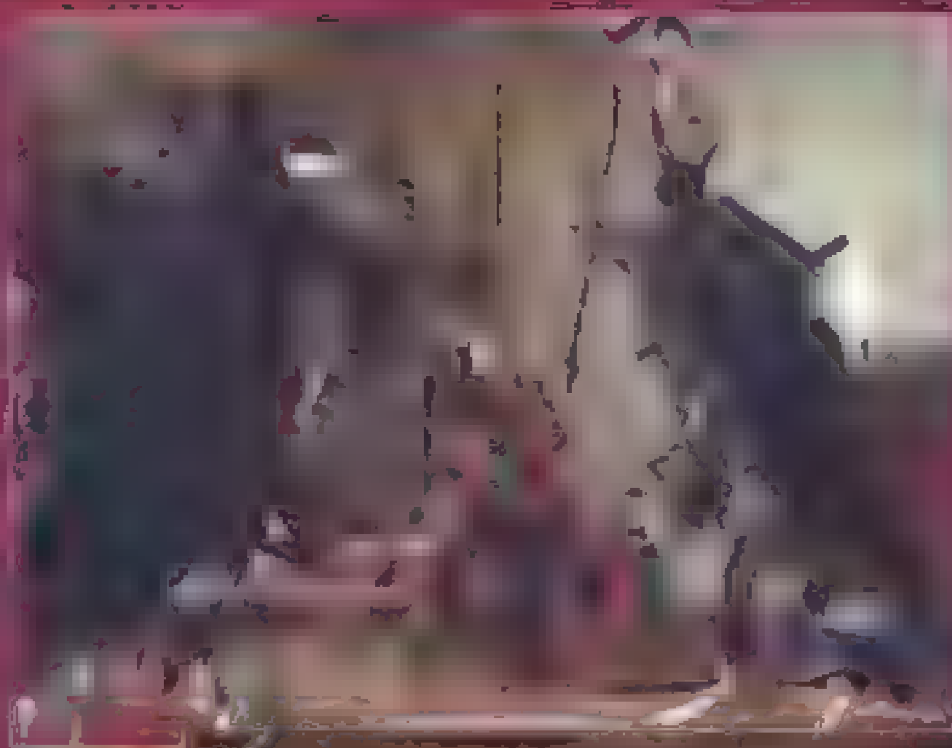


魔人设定金子一马

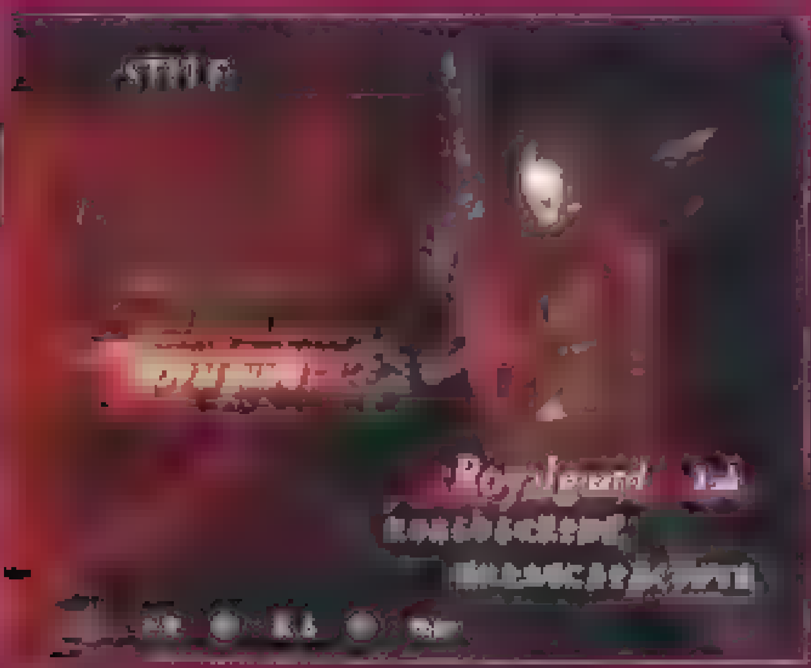
©CAPCOM CO.,LTD ALL RIGHTS RESERVED ILLUSTRATIONS Kazuma Kaneko ATLUS
※以上为开发中画面。
转载自 WEEKLY FAMITSU № 833 ■文字，邪魔天使

新的战斗类型“皇家守卫”

“智多星”、“剑术大师”、“枪手”，这是我们已经知道的但丁的战斗类型，而这次向大家介绍的就是“皇家守卫”。选择了这个战斗类型后可以防御敌人的多种攻击。而且，但丁在防御时可以将敌人的伤害力慢慢积蓄起来，积蓄一定程度后释放出来可以对敌人造成巨大伤害。由此可看出这个类型与其他几种完全不一样，具有[illegible]的性能。



◀▼具有中国武术造型[illegible]会防住吧。



▲[illegible]“皇家守卫”[illegible]战斗类型[illegible]可以在[illegible]选择。

利用独特的架势防御敌人的攻击





积蓄特殊技 将其变为自身的力量！

◀但丁[illegible]巨大的冰块[illegible]“皇家守卫”能将BOSS的普通攻击，以及特殊特殊攻击防住。如果熟练掌握这一招的话[illegible]带来很大的方便！（这也太赖皮了[illegible]）



▲当将积蓄的[illegible]来攻击是相当犀利的[illegible]上可以看出但丁[illegible]

塔外的区域也很广阔

游戏中除了特门尼格尔之塔当然会有其他区域，但不管怎么看这些其他的区域都值得怀疑，因为看起来不怎么像人间的世界。



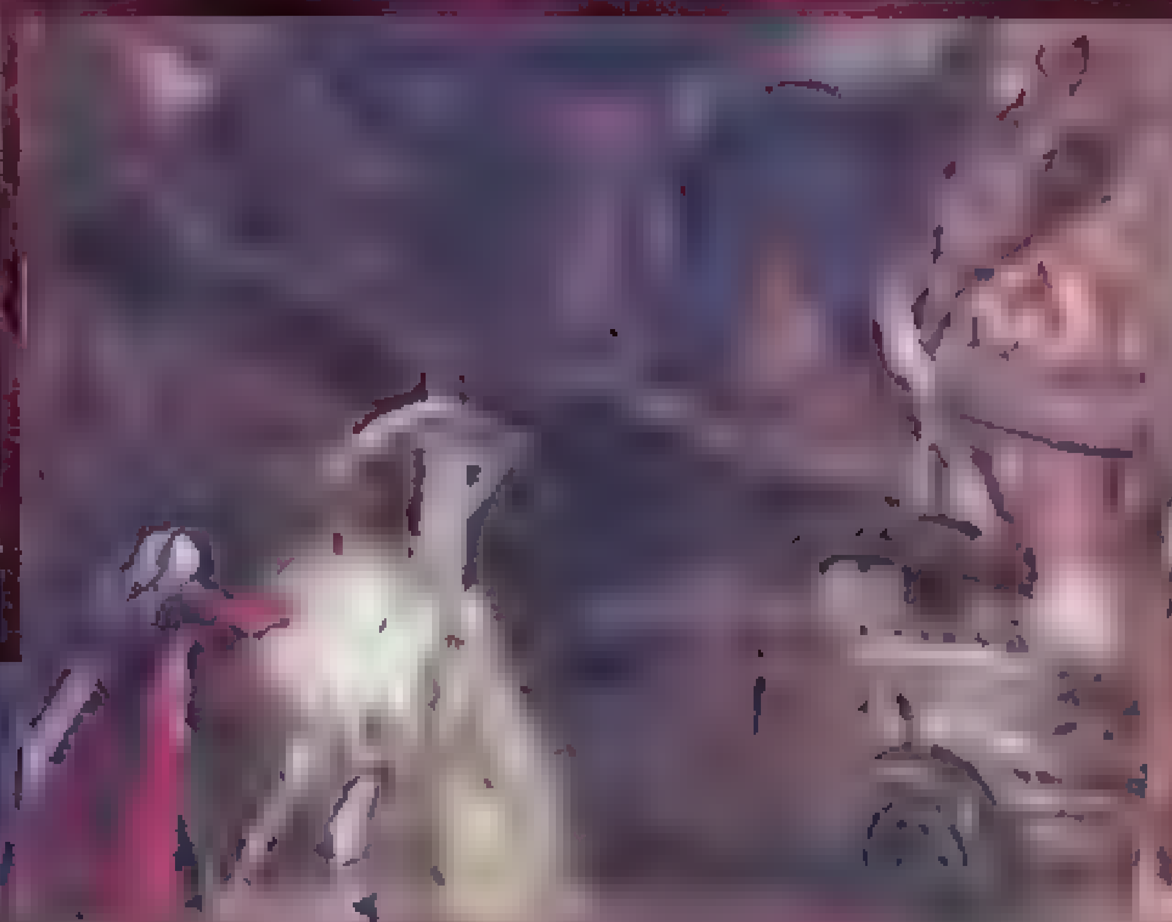
异空间？

这是现实中不可能出现的地方，是一个暗红色的世界，但是从建筑物以及车辆来看，却很像是现实世界……难道这里是连接魔界的地方么？

在魔界空间里迷路了？

▶暗红色与土黄色，[illegible]的颜色[illegible]界，看上去像是会陷下去的样子……





◀▼将暗红色的部分打掉之后，我们就会看清楚建筑物原本的样子，绿色的突起物很值得注意，也许可以借助它跳出这个地方？

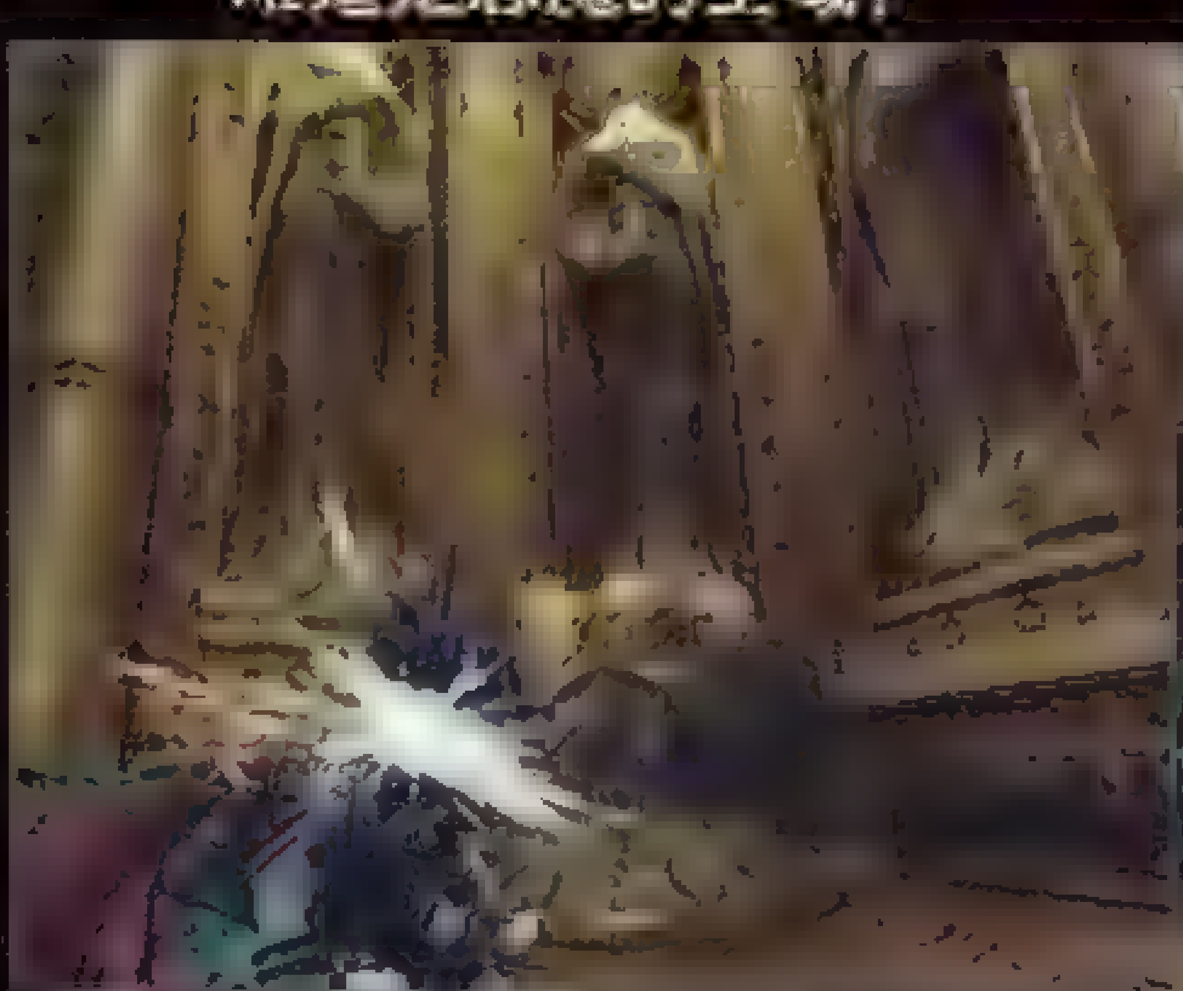


荒芜的地域 残留有现实世界的痕迹

教堂？

纤细的纹路以及雕刻有精制花纹的柱子和地板，让人一看就认为这里是教堂或者是神殿之类的神圣地方，但如果仔细一看，就会发现雕刻都是一些斩下的人头，充满着邪恶的气息。这个建筑物到底因为什么而修建的呢？

难道是恶魔的圣域？



▲抱住自己头部的巨大雕像，它脚下的三个头部雕塑正流着像鲜血一样的鲜红液体，真是让人感到毛骨悚然。



▲柱子上浮现出无数像人脸一样的东西，但这似乎不是雕刻，而是[illegible]的人脸！

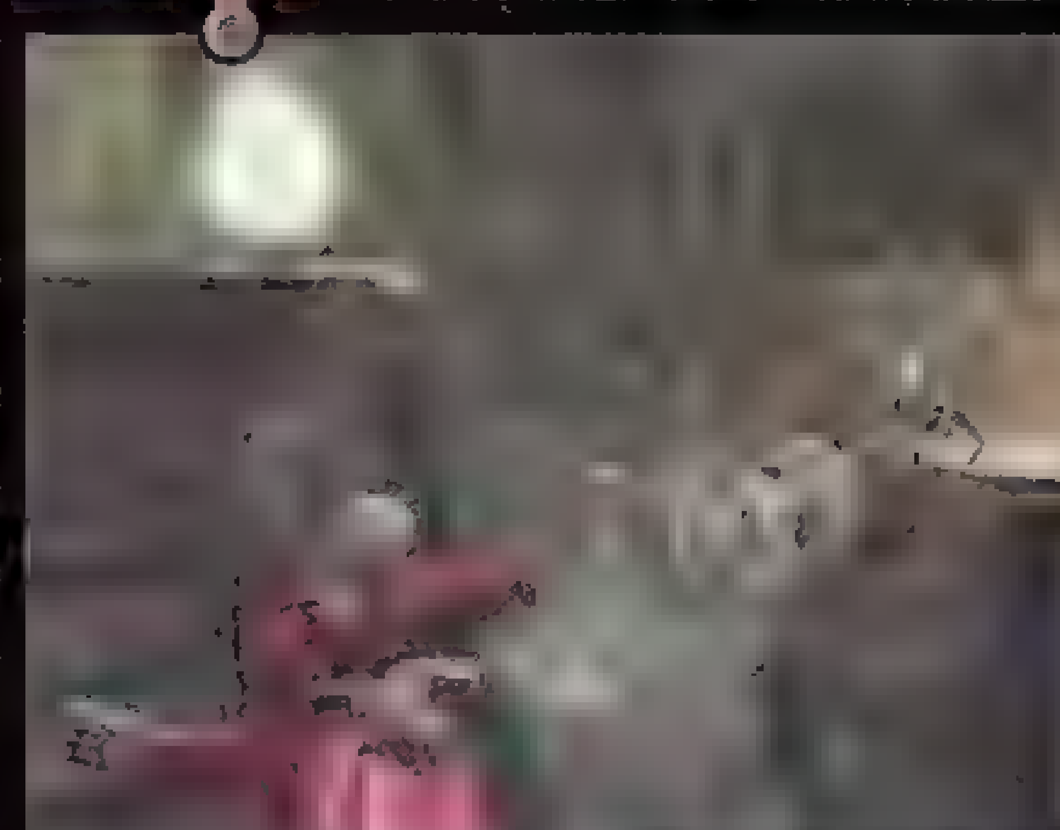
流着血之泪的是[illegible]



河道？

这是一个似乎已经化为异界的有着诡异气氛的河岸区域。面对对岸的敌人，但丁将剑扔出去进行攻击。这个地方地方应该可以跳过去，或者是可以从桥上走过去，但不管怎么都不会让你很轻松。

被月亮所指引……



▲与黑暗的场景形成鲜明对比的就是皎洁的月亮，难道它在指引但丁前进的方向？



▶但丁展开了[illegible]烈的空中战，但画面[illegible]建筑物更加吸引人的注意……

&3DM-SM

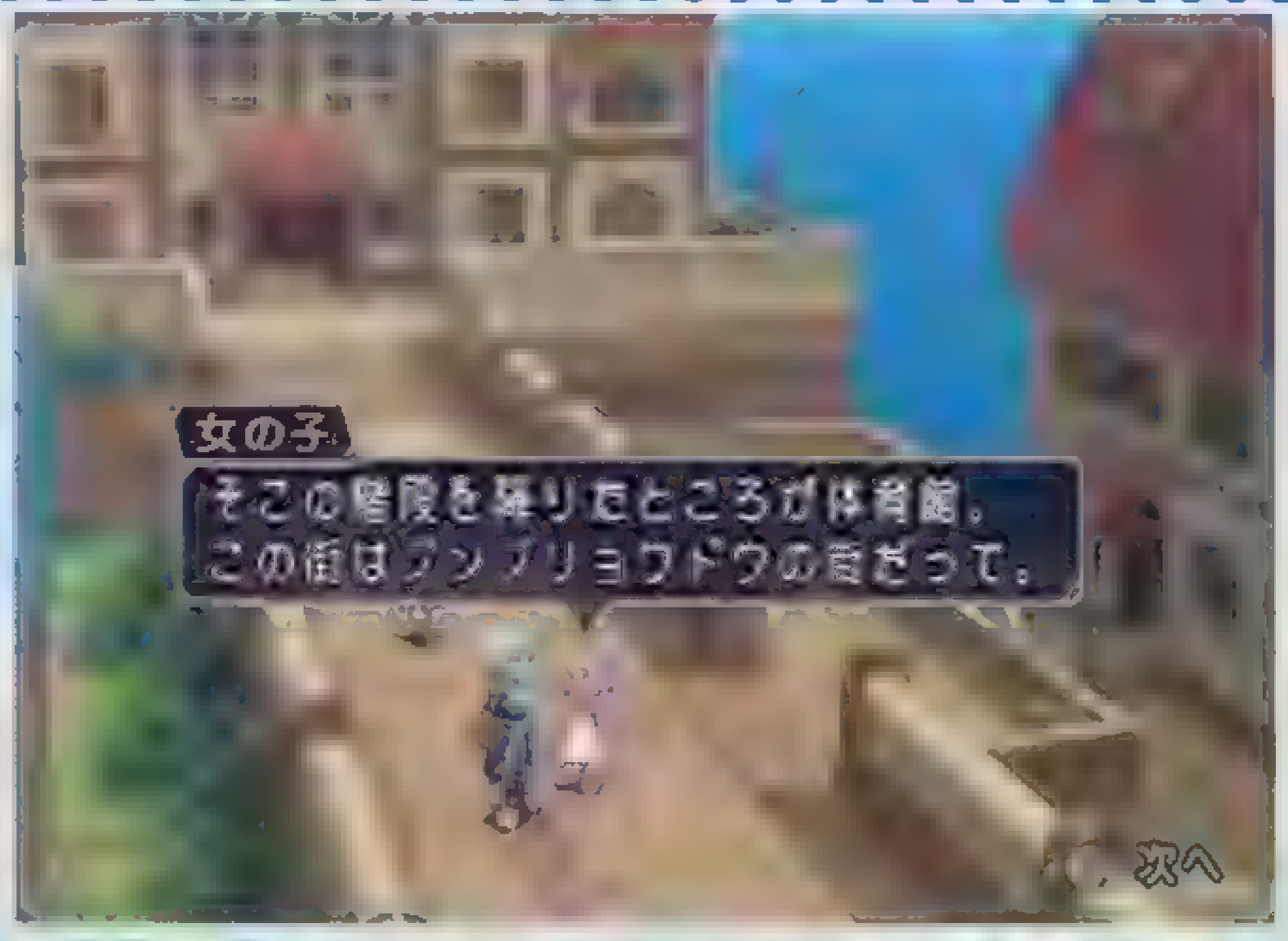
Tales of Rebirth

テイルズオブリバース

这次我们将为大家介绍除夏奥鲁恩之外的其他5只圣兽，以及卡雷基亚新的城市的情况！

中国期待游戏榜TOP20		
本期排名	初次登场	5名
第6名	最高排名	5名

重生传说	Namco	RPG
PS2	预定2004年12月16日	
对应周边未定		



支持世界的剩下的圣兽们，已经现身！

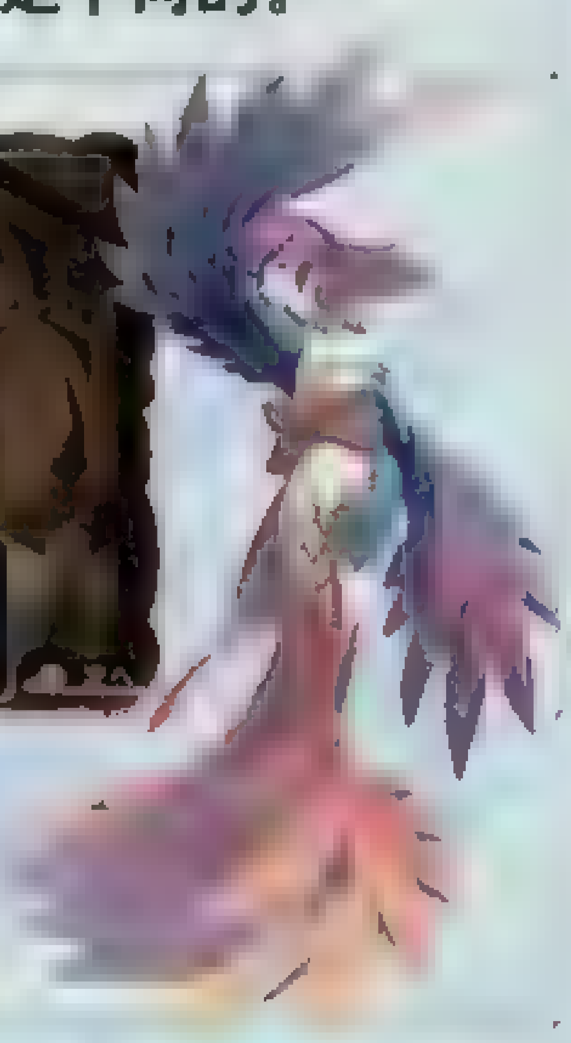
人类与兽人，两个不同种族共存于世，这就构成了《重生传说》中卡雷基亚这个游戏舞台。现在将为大家介绍的是构成世界的6种属性因子的圣兽，除了我们之前介绍过的水之圣兽夏奥鲁恩，在此向大家介绍一下其他5只圣兽的情况，可以看出它们与系列的精(晶)灵是不同的。

菲妮

以持有红色双翼的美丽女性姿态出现的圣兽，掌管火属性，一直站在不灭的火焰之中。但是她的火焰并不是伤害他人、破坏一切的火焰，只是象征着纯粹的生命力。拥有母性一般的温柔性格，她将她的慈爱献给了所有生物。



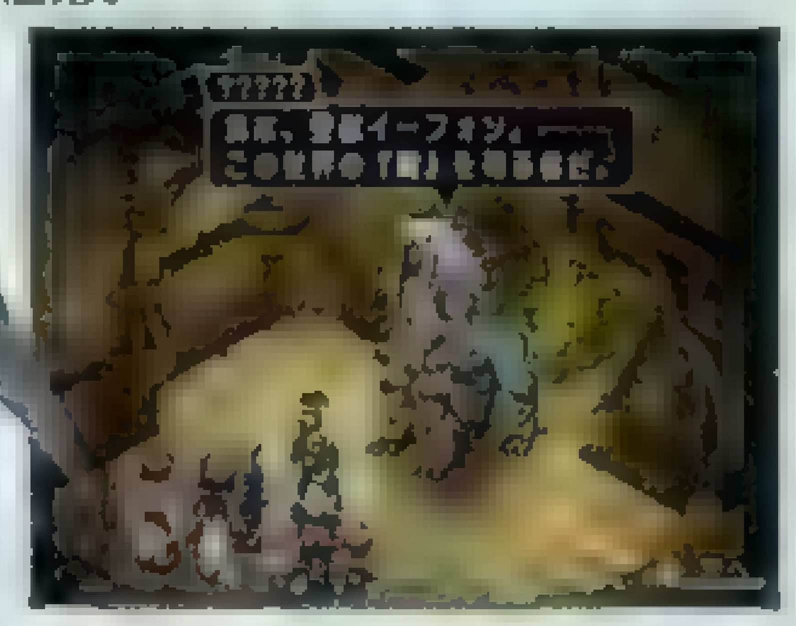
▲菲妮娅向主角们提出建议以及给予他们帮助，她那温暖的话语中充满着女性的微柔。



伊风

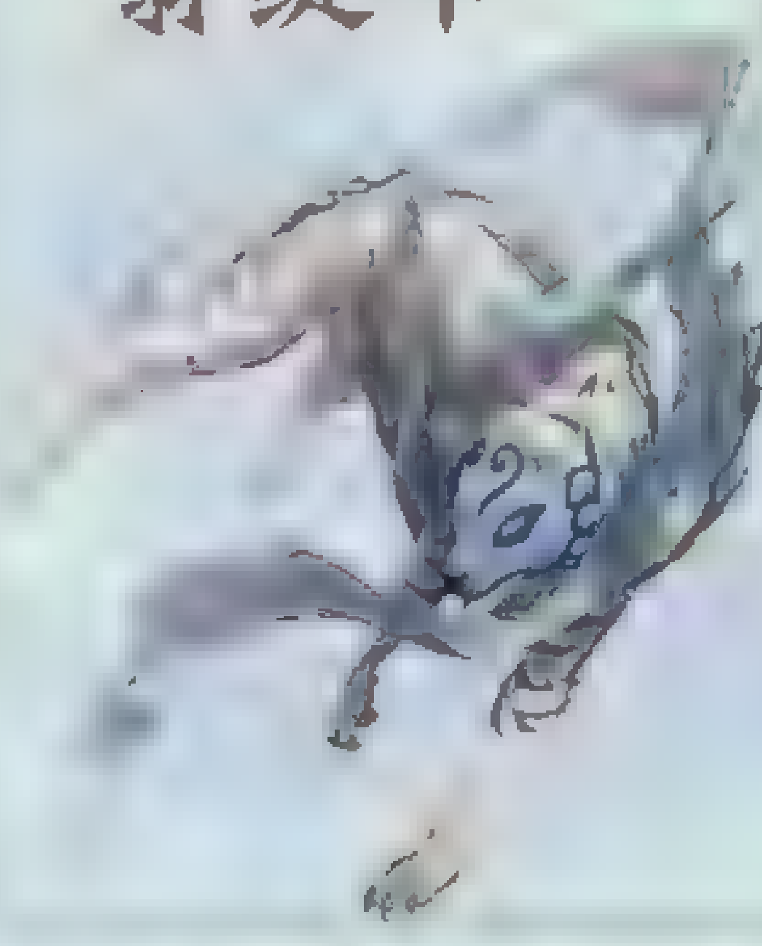


拥有强健的身体、半人半兽的圣兽，在6种属性因子中掌管"暗"。它信奉力量就是一切，所以什么事情都想以力量来解决。它在任何人都看不透的黑暗中守护着这个世界，担任着诛伐给世界带来危险之人的任务。



▲与伊风在某一个地方意外相遇，从它的话中可以看出它对自己是世界守护者相当自负。

翁缇卡



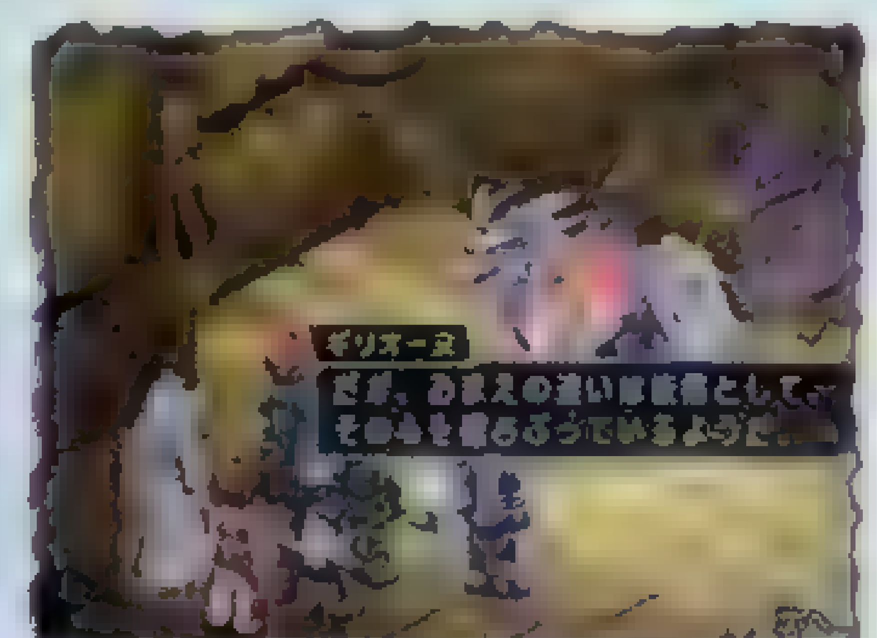
拥有像老虎一样的身体，头部像戴着一副面具，掌管6大属性因子中的"风"。它的姿态象征着"由理性来支配兽性"，在圣兽中它的智慧是出类拔萃的，但也是最多疑的一个，所以经常下一些无情的决定。



►翁缇卡对安妮有着出乎意料的温柔，到底是为什么呢……

吉利奥奴

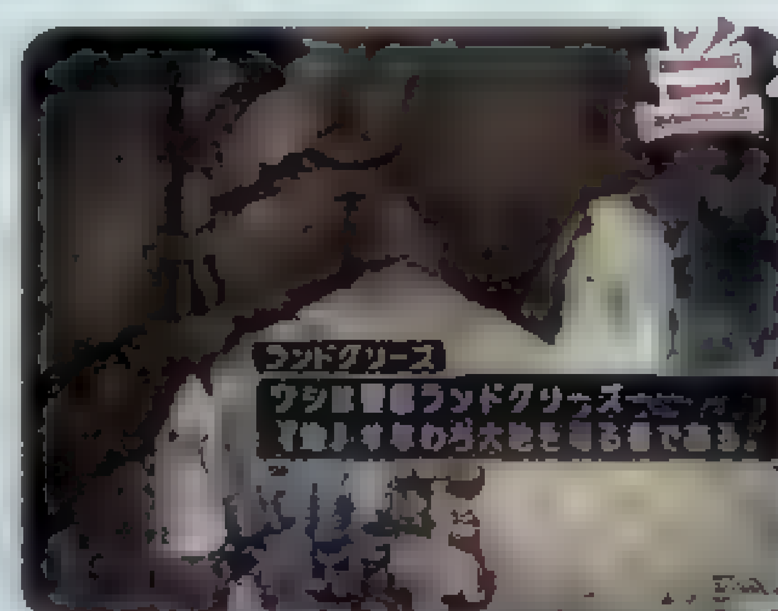




◀他的话中所指的人到底是谁呢……

光之圣兽，外形看起来像麒麟。它抱有超然不问世事的态度，但却无法割舍对这个世界的关怀，是一个充满了矛盾的圣兽。虽然对世界目前的状况感到愤怒，但是却不想放任这个世界不管。

兰德格里兹



►既然守护着整个大地，那么能否从它的口中了解到发生异变的真相呢？



从外形看像一个年老的贤者，掌管着"地"的属性因子。虽然圣兽与衰老是无缘的，但是它的地位位置就像是6圣兽中的长老一样。由于长年守护着这个世界，所以它对世界上发生的一切都有记忆。

夏奥鲁恩

之前我们介绍过的圣兽，外形看起来像青龙的掌管水的圣兽。年轻、好奇心旺盛，从它的话语中无不显示出其少年般的天真。不过虽然年纪很小，但却隐藏着强大的力量。



◀对维格他们而言，夏奥鲁恩是一个抱有友好态度的圣兽。

©いのまたむつみ ©2004 NAMCO LTD. ※以上为开发中画面。

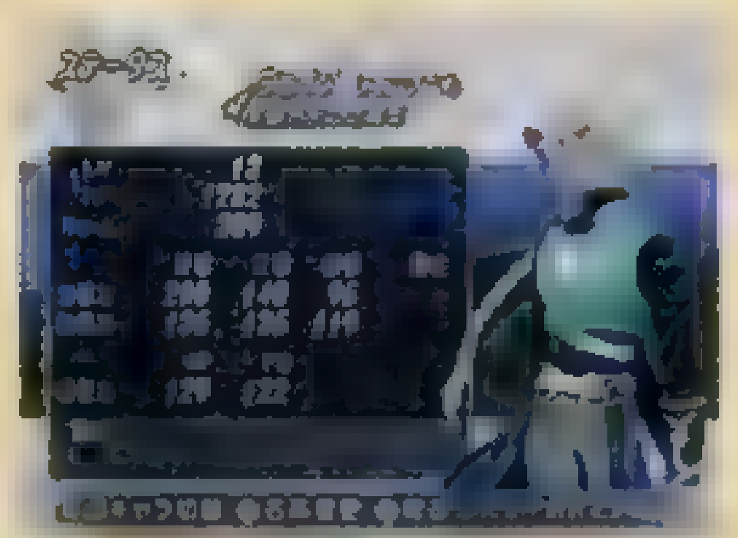
摘译自 WEEKLY FAMITSU № 833 ■文字 邪魔天使

称号

称号作为系列的传统，在本作中自然必不可少。不过与之前的称号有点不一样，《TOR》里的称号并不是改变角色的成长率，而是直接加能力，从某种方面来讲要方便一些。



▶马奥最初所持有的称号中，有一个叫「记忆丧失的少年」。



▶与前几作一样，在人物状态画面中可以进行称号的选择。



▲尤金获得了"加雷基亚的黑豹"这一称号，战斗力一定会上升不少。

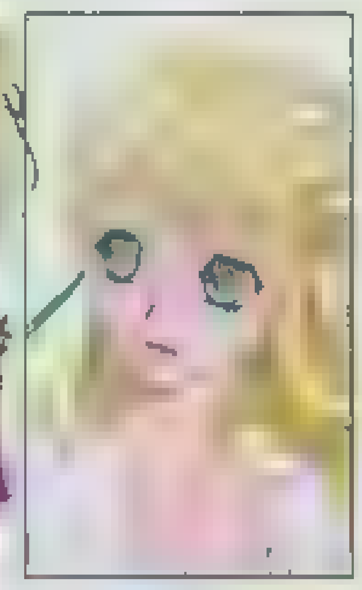


◀从获得称号一览中可以选择更换任意称号。

角色的可爱造型相继完成！

一般RPG里都会有角色的半身像以及可爱的Q版造型，《TOR》自然也不例外，而且"《传说》系列"中的角色半身像以及Q版造型历来都很精美可爱，在此给大家展示一下《TOR》中角色们的另一面，值得注意的当然是女主角克莱尔以及女王阿卡缇了。





◀这张图应该会在Skit的画面中出现吧？



▶女王成为同伴的可能性应该不是很大……

卡雷基亚各地7大主要城市介绍

在卡雷基亚王国有着许多具有各自特色的城市，由于气候以及种族的不同，每个城市都体现出它们各自的特点。在这次介绍的城市中，大家将会看到巴尔卡、萨尼城、阿尼卡马尔这3座新公布的城市的情况，特别是巴尔卡，因为这里是王都，与故事的发展有着重要的关系。

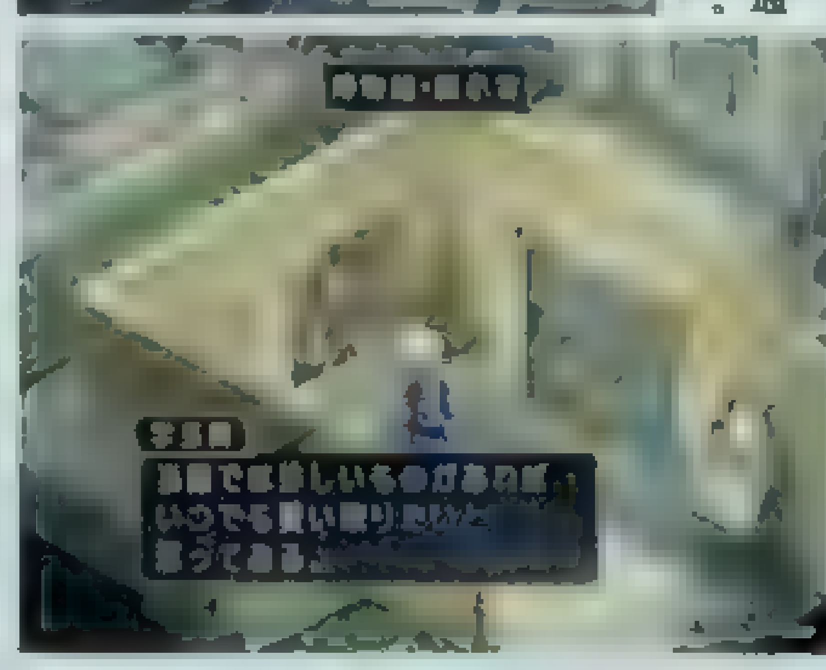
浓雾的王都 巴尔卡

兽人王国的王都，大陆上屈指可数的大城市，这里最大的特点就是终年被浓雾所笼罩。在这里有许多其他城市里没有的设施，来这里观光的人每年也是络绎不绝。



◀这个地方看起来像站台，应该有定期的火车在这里通行，王都不愧为交通的枢纽。

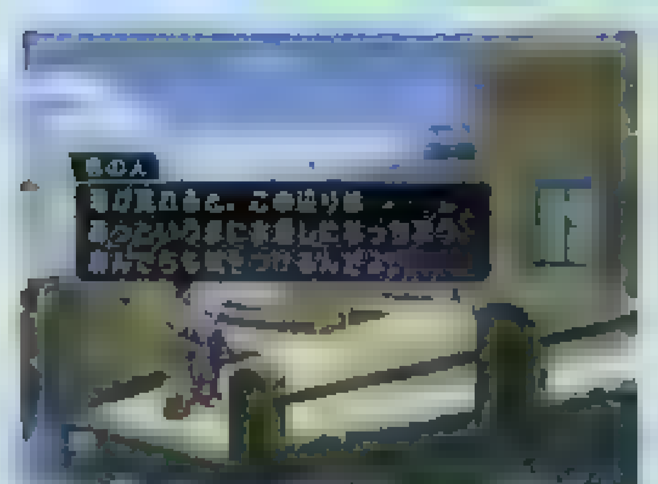




◀除了王宫以外这里还有博物馆、商店等建筑，是旅游和购物的好去处。

水上都市 萨尼城

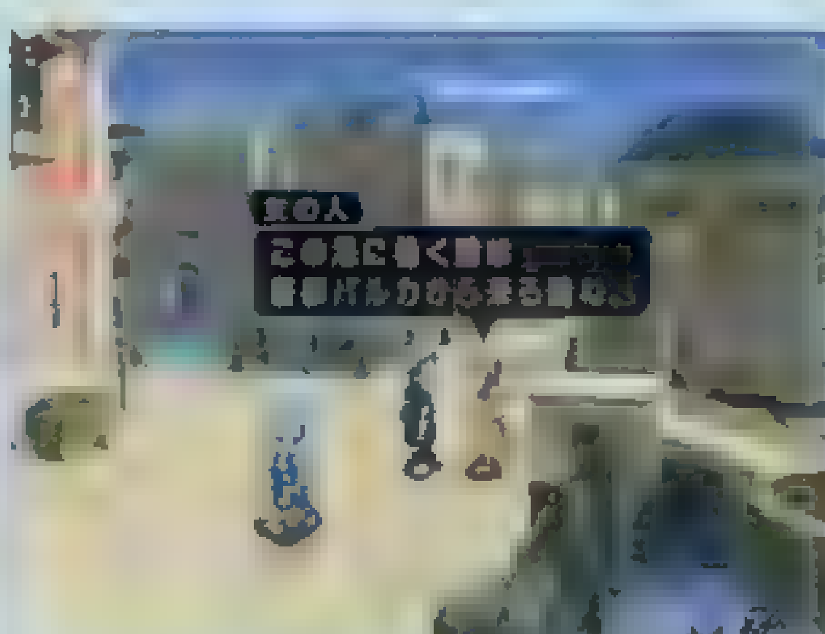
城如其名，是一个建立在海上的港町，四通八达的水路蔓延在城市中，有许多地方必须乘小舟才能前往，这里也有直接到达首都的定期船。



◀这是一个建立在海湾中央的城市，商品流通在这里很发达，不过似乎有被水淹没的危险……



▶由中央向四周延伸的呈放射线状的水路，交通十分发达。



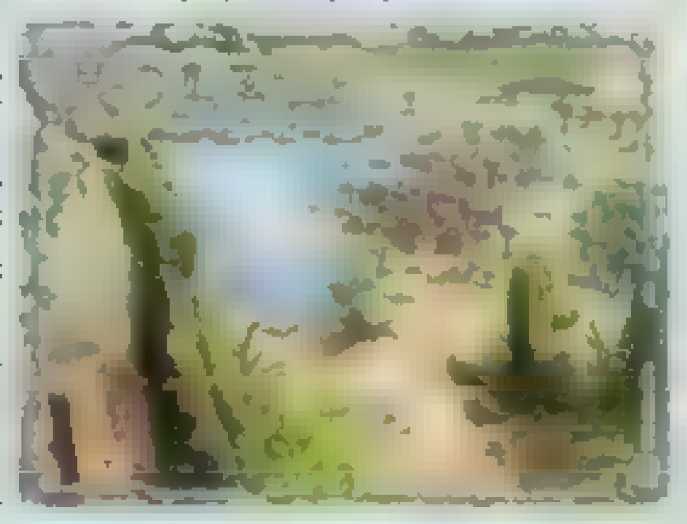
▲虽然萨尼城远离首都，但由于有定期船，所以这里并不显得很闭塞。

泉的集落 阿尼卡马尔

以靠近沙漠干燥地带的水源地为中心发展起来的城市，其实与其说是城市，不如说是一个小村落来更准确一些。由于这一带气候严峻，所以这里成为了惟一的休息场所。



▶作为生命线的泉水在这里是非常重要的，所以人们都非常珍惜水源。



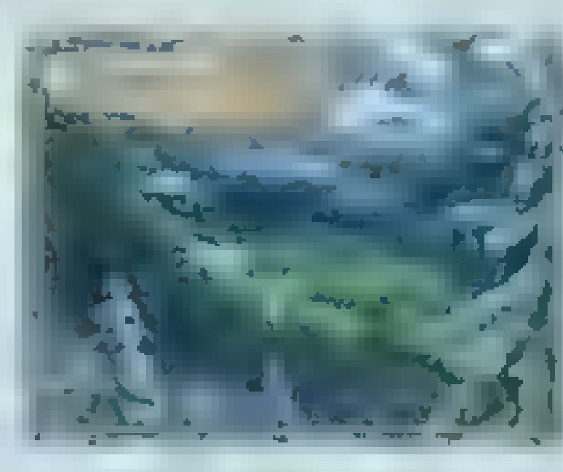
▶在这里还是可以看到绿色的，但由于降雨量很少，所以大部分都是荒芜的土地。



◀也许是因为其周围环境不是很好，所以这里的人对外人有排他的倾向，对外人比较冷淡。

白峰之村 斯尔兹

位于大陆北方，维格的故乡，虽然这里气候比较寒冷，但农作物却很丰富，是一片充满了祥和氛围的土地。



▶这里是维格与尤金他们初次相遇的地方，也是故事开始的地方。

烟突之街 佩特那比卡

建立在山脚下的卡雷基亚屈指可数的工业城市，这里物资丰富矿产业发达。同时，这里也是迪崔的故乡。



▶这里有许多工厂，人们对手艺高超的职人非常尊敬，是一个人情味很浓的地方。

悬空之城 巴比伦吉拉德

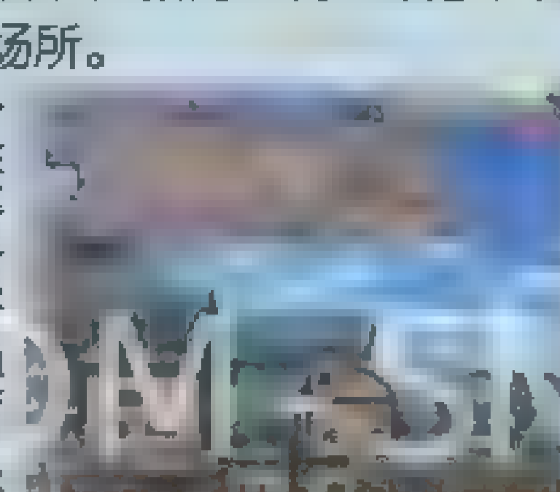
这是一个用石头建造在山间的小城，这里的产业不是很发达，人们的生活也不是很富裕，但这里的人们却对苍兽怀有极深的信仰。



▶所谓「苍兽」，其实就是指的六圣兽中掌管水之因子的青龙耶奥鲁恩。

波涛之街 米那尔

虽然这里也是港町，但比起萨尼城而言要古老得多，在这里文武两道的氛围都很浓，教育机构也很多，是学习的好场所。



▶在这里也有通往巴尔卡的船只，虽然这里不是大城市，但却充满着生活充实的气氛。

超级机器人大战 ORIGINAL GENERATION 2



超级机器人大战
原创世纪2

本期排名	初次登场	5名
第4名	最高排名	4名

GBA

这次公布的新情报中包括了3台会在本作中再度登场的老机体外、还有新搭载的系统以及特殊效果武器等内容。这样一来，《原创世纪2》的整体样貌就显得更加鲜明、呼之欲出了！现在相比大家最关心的就只有游戏的发售日了吧……

用连续攻击同时击破多名敌人吧！

在满足特定条件之后，能够同时攻击到并排站立的多名敌人的系统就是"连续攻击"系统。如果能够善加利用这个强力的系统，即使没有地图兵器也能够快速削弱敌人的战斗力！

使用条件

1. 机师必须习得特殊技能中的"连续攻击"这一项能力
2. 满足上述条件的机师所搭乘的机体必须具有可以进行连续攻击的武器（武器名后有©字标记）
3. 敌人必须在纵向或者横向上并列站立
4. 进行连续攻击的机体必须与敌人的机体相邻
5. 被连续攻击的所有敌人，其所在的地形必须全部对应连续攻击武器

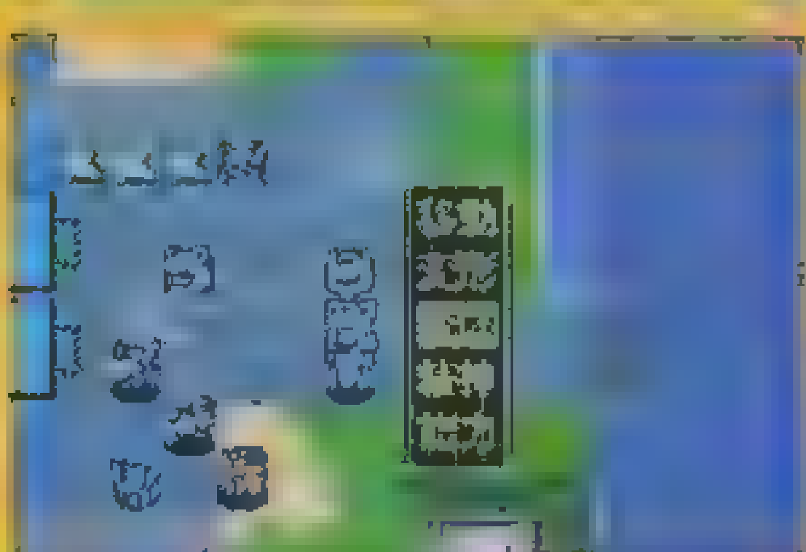
全新的系统不断降临《OG2》！

集合了Banpresto原创角色及机体、以完全原创的故事展开激战，这就是"《超级机器人大战原创世纪》系列"的特色。这里为大家介绍将在系列最新作中出现的种种系统。

合体和机体换装这些系统都是已经登场过多次的成熟系统，本作中当然不会缺少。前作中有着很重要地位的"特殊武器"这次也有了进一步的情报。而本作中新登场的"连续攻击"来自GBA版的《D》。充分有效地利用这些多彩的系统，本作的战斗将会更加爽快！

合体系统

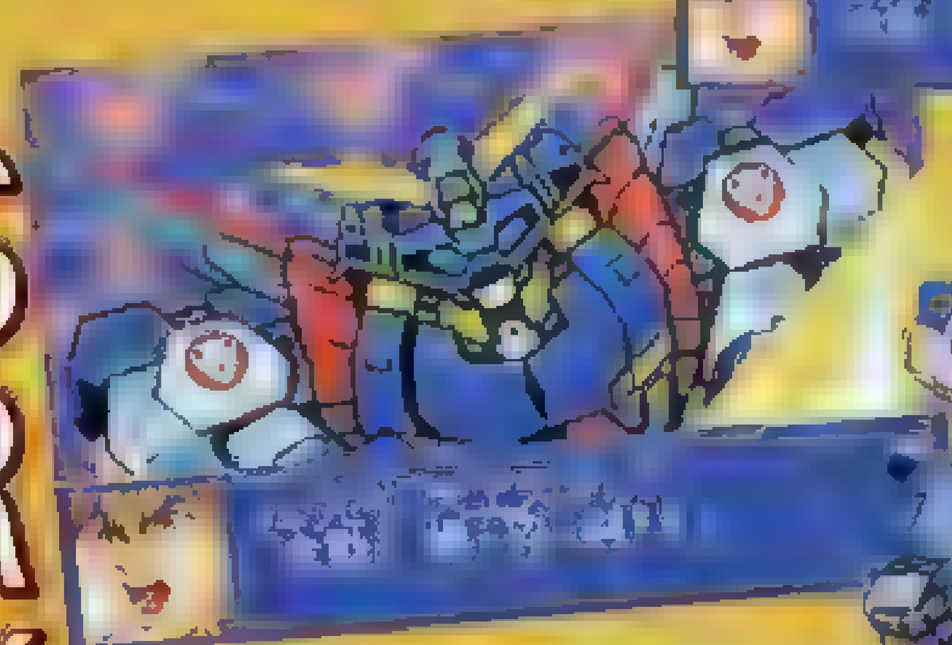
当特定的机体组合按照纵、横或者斜向的位置站在一起时，就可以合体一台全新的机体。这里为大家介绍的是由R-1、R-2和R-3这3台机体合体而成的SRX。合体以后，一台机体可以使用三人份的精神是这个系统的优点。



▲当参与合体的3台机体并排站在一起的时候，指令列表中追加了"合体"一项。



▲合体以后就能够使用一些超强力的武器了！



▲SRX的必杀一击，用天上天下念动爆碎剑斩断敌人吧！

SRX登场!!



SRX

能够以一机，或者在分离状态下以3台机体对应不同战况的人型机动兵器，这就是SRX的基本开发理念。

多彩的要素令战况

机体换装系统

特定的机体能够在具有不同特征的多种装备中进行换装，这就是所谓的机体换装系统。这里为大家介绍的晓击霸Mk-III就能够在两种不同的形态间进行换装。



▲换装可以在间幕的整备界面内进行。



▲晓击霸格斗型的近身格斗能力非常出色。



▲以在晓击霸格斗型所搭载的武器中拥有较高攻击力而著称的幽灵拳击，击中了敌方机体！

晓击霸格斗型

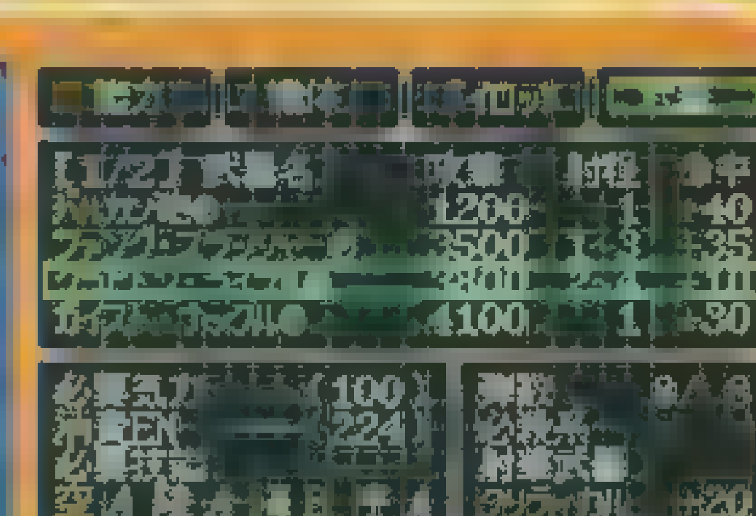


在晓击霸Mk-III的基础上追加了格斗战部件的换装状态，格斗战的能力十分突出。

武器的性质也会发生变化？

机体在换装之后，发生的变化不仅在于所搭载的武器种类，部分武器的性能也会随之变化！这里以晓击霸Mk-III的格斗型和炮击型这2种形态为例，为大家介绍一下这种武器性能的差异！

格斗型的武装



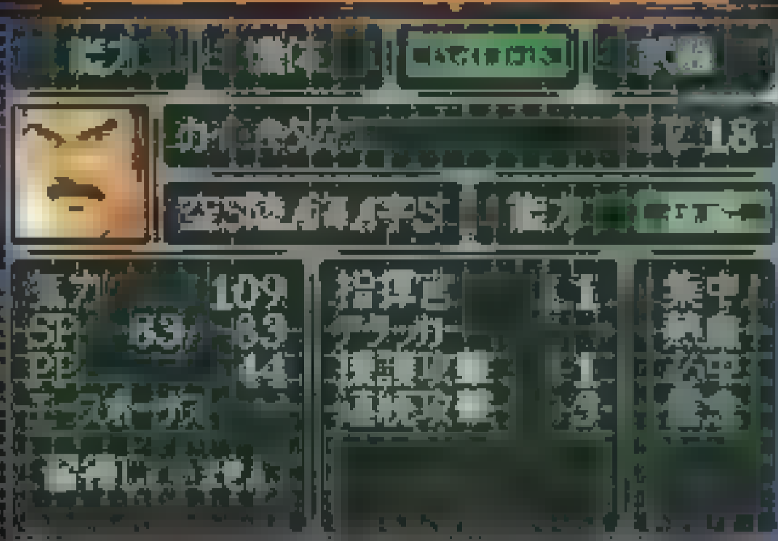
▲格斗型的反重力来福枪射程很短，但是可以在移动后使用。

©BANPRESTO 2004 ※以上为开发中画面。

转载自WEEKLY FAMITSU №863 文字 珂修罗

北村开

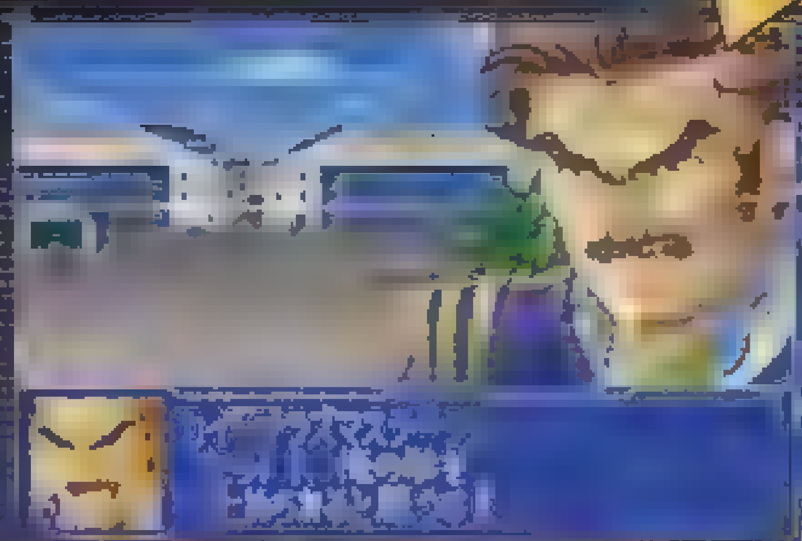
以下是驾驶量产型亡灵Mk－II的北村开的连续攻击，当满足了特殊技能、敌人配置以及搭载武器等一切条件后，连续攻击就可以使用了。



▲特殊技能中有"连续攻击"的字样，根据技能等级的不同，可以连续攻击的敌人数量也会发生变化



准备结束！





连续攻击开始！

▲攻击第一个敌人时会和平时一样出现特写画面，之后就会进入专用背景进行连续攻击





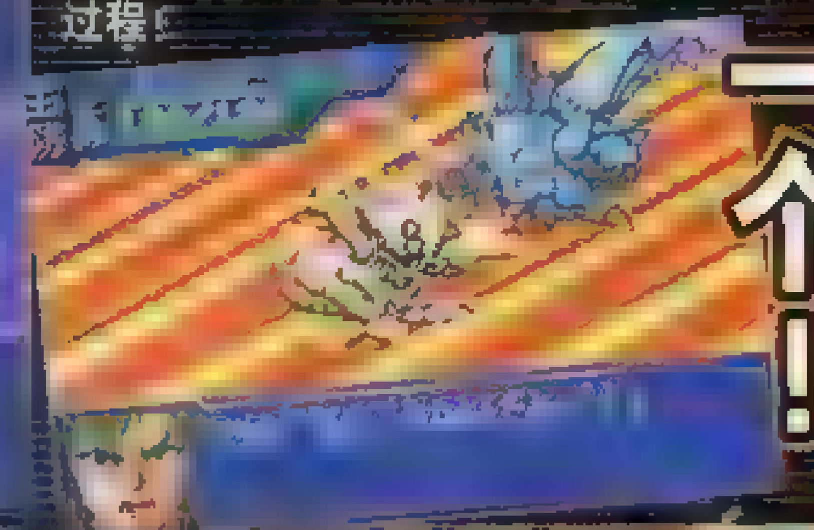
将敌人一个一个地击落吧！

安藤正树

安藤正树驾驶的魔装机神赛巴斯塔拥有在近身格斗中十分有用的武器"Discutter"，这个武器同样可以用于连续攻击哦！下面就为大家介绍整个攻击过程：



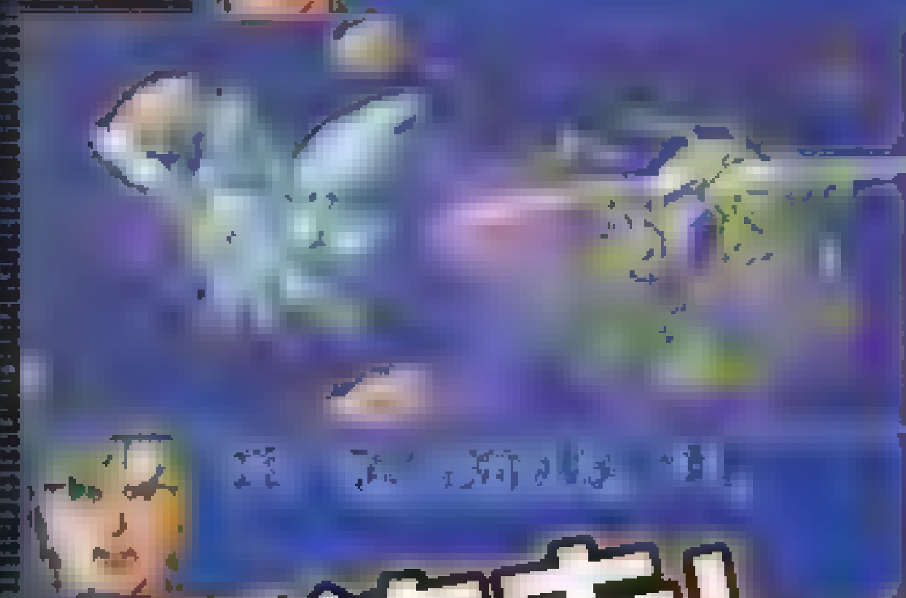
▲正树的特写：大叫着"不要啊"，挥舞着大刀将敌人一一斩落



一个！



两个！



三连击！

更加激化！

晓击霸炮击型

晓击霸Mk－III与炮击型武装外骨骼（AM）合体以后的形态。因为是炮击战用的机体，所以搭载了地图兵器以及各种超长射程的武器，能够使用两人份的精神也是它的特色之一。





▲要换装至炮击型，要令炮击型AM在地图上与晓击霸Mk－III相邻并选择"合体"才行。用超强力的炮击将敌人轰爆吧！

炮击型的武装



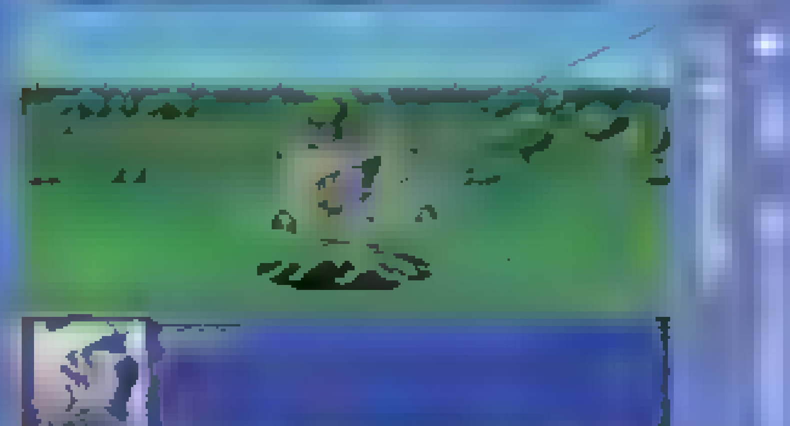
▲而炮击型的同样武器虽然无法在移动后使用，射程却要长很多！

发挥特殊武器的功效，打败那些强敌吧！

《原创世纪》系列"的武器选择系统让玩家可以替自己的机体装备上各种不同的武器，在这些武器中，有一些武器拥有特殊的效果。前作中，这些武器往往会令战局发生重大的改变，所以相信会有不少玩家记得它们。这次就为大家介绍其中的一小部分。

蛛网

前作中的蛛网拥有令机体移动力低下的效果，而这一次则变成了让对手陷入"移动不能"状态的武器。需要注意，在敌方机体当中也有一些会经常使用此类武器的家伙！





这样就会被敌人围攻了吧？

干扰榴弹

可以令对手命中率下降的特殊效果武器。在BOSS战中因为对手会使用精神，所以效果并不大，不知道这一次会有什么……





▲▶从HAGANE发出的干扰榴弹，在命中对手的时候就能够令其命中率下降

[illegible]

拥有命中以后可以令对手攻击力下降的特殊效果，是在"《原创世纪》系列"中首次登场的特殊效果武器。





▲要加利用的话，它能够成为超强力的武器哦！



令人痛恨的特殊效果！



这次的《换装迷宫》是组队战！即时战略非常刺激！体验少未感受的战斗！

凯罗・奥兰洁
（声：有岛モユ）
性别：女性 年龄：15岁
身高：163cm
体重：43kg

弗里奥・思维恩
（声：菅沼久义）
性别：男性 年龄：15岁
身高：165cm
体重：58kg

熟悉"《换装迷宫》系列"的玩家都知道，《换装迷宫》是一个集合了"《传说》系列"角色的游戏，它最大的特点就是"换装"，比如穿上了剑士的衣服就能用剑进行攻击，如果穿上了魔术师的衣服就会使用魔法，而玩家就是在不停换装换职业中体验冒险的乐趣。在这次的《换装迷宫3》里，除了以上的系统外，还可以同时操作多个队伍进行战斗，并且这些战斗都是即时的。这次要为大家介绍的就是本作中的新系统以及全新的战斗方式。

可以穿上各种各样的漂亮的服装哦！

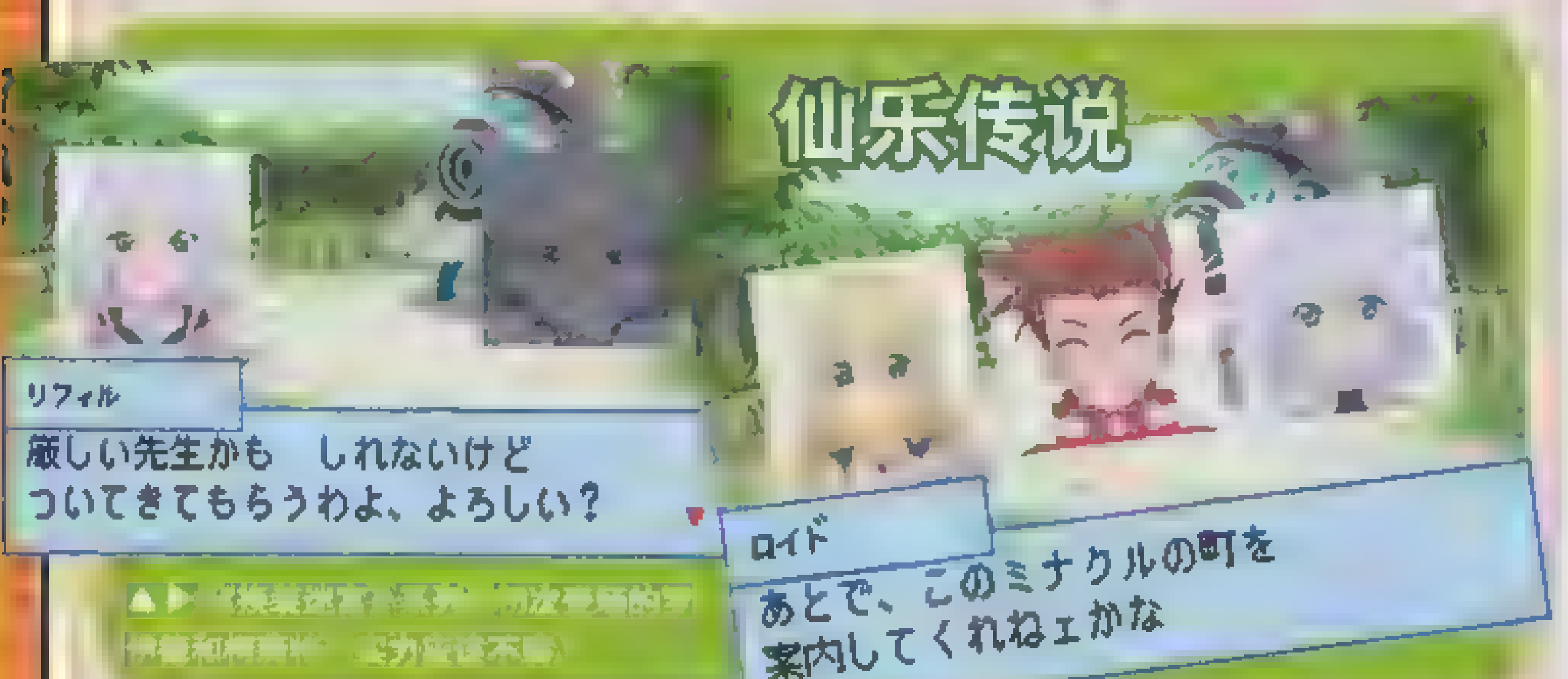




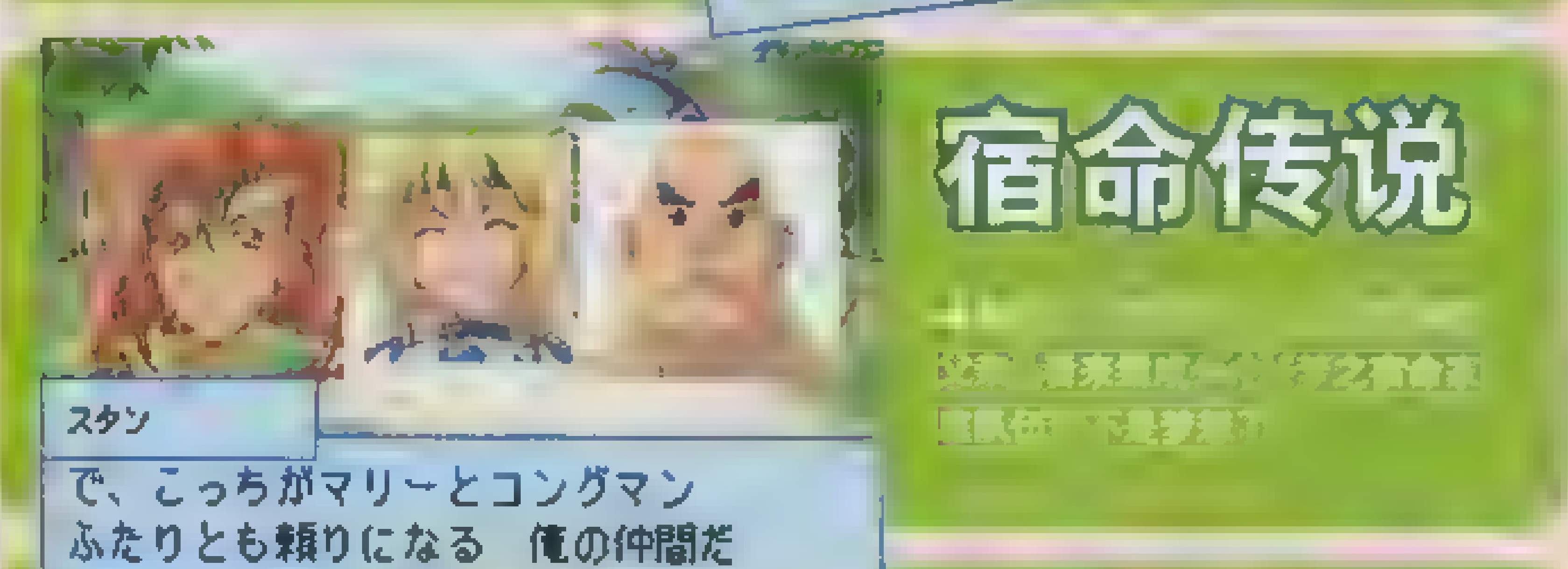
系列历代的角色们陆续登场

在本作中，"《传说》系列"的许多角色都会登场，角色数量可以说是系列最多的。在前作中《幻想》、《宿命》、《永恒》中的角色登场了，而在本作中又追加了《宿命2》和《仙乐》中的角色！并且战斗也改成了组队式的战斗，而队伍中的角色可以进行自行调配。另外，当不同角色在一起时还会发生不同的事件，对于系列的FANS而言，看到一些令人怀念的情景真是让人感概万千（令人期待的当然是斯坦和凯鲁的父子大对决了）。

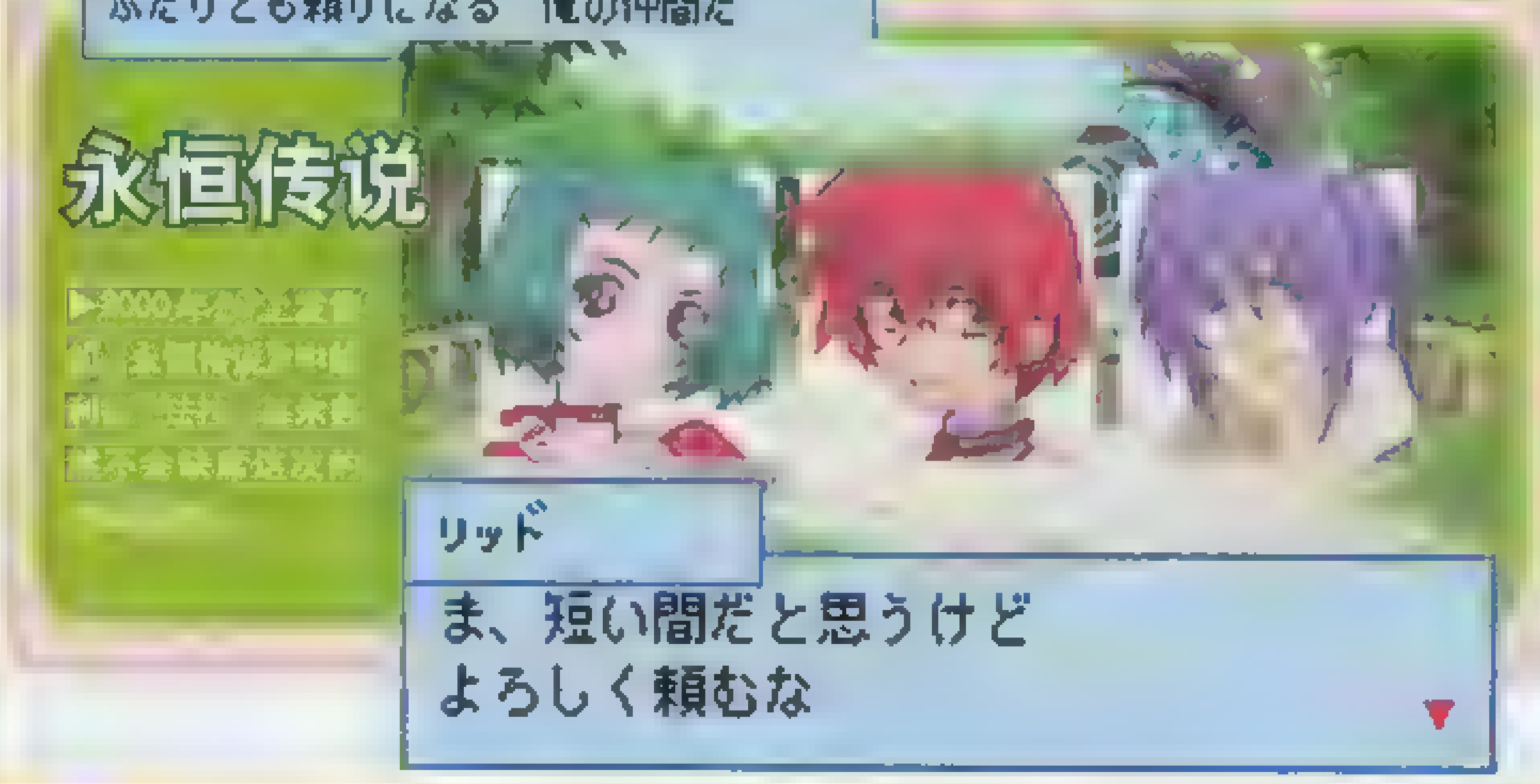
仙乐传说



宿命传说



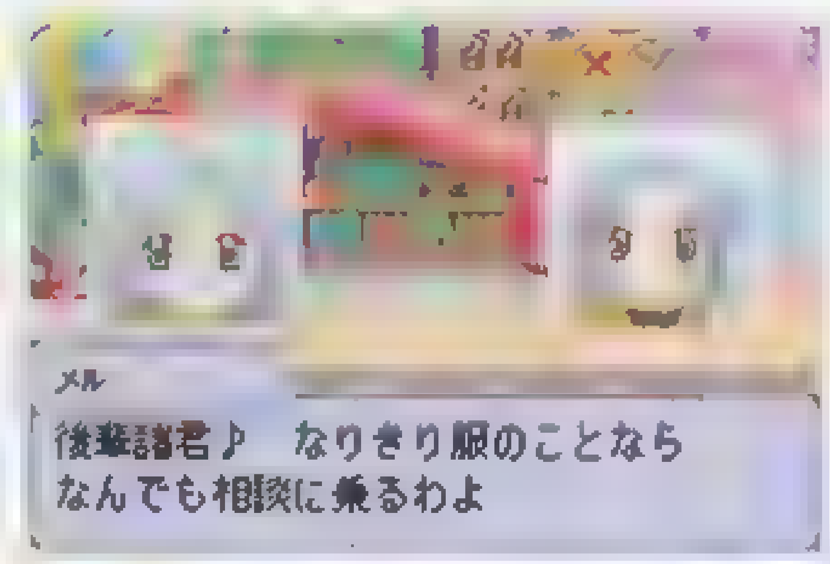
永恒传说



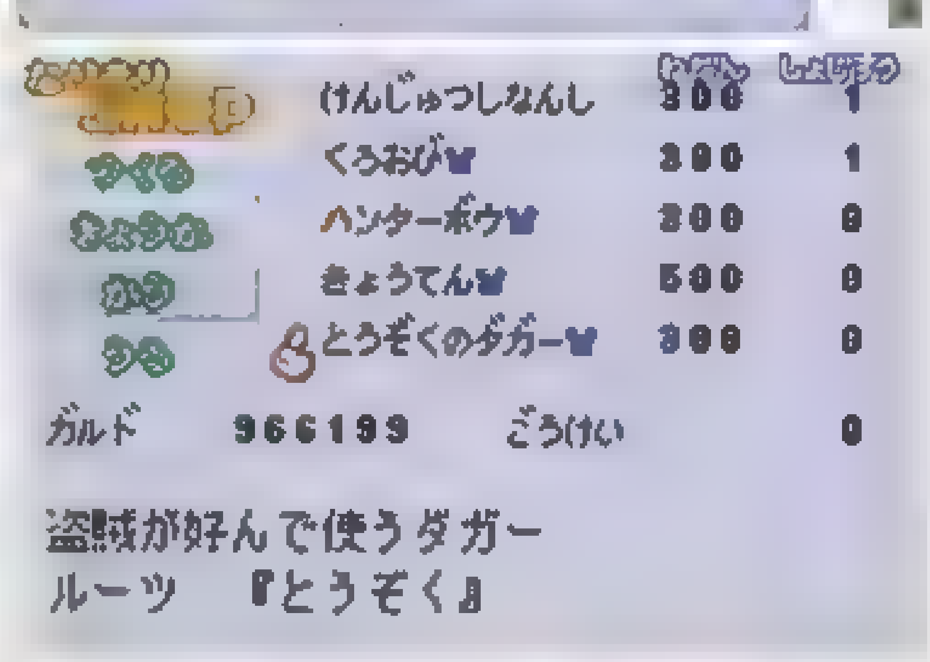
一定要活用换装商店哦！



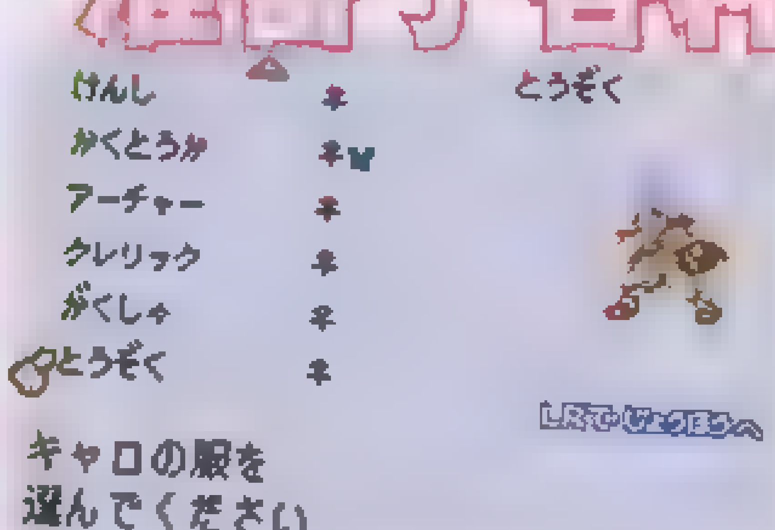
在作为冒险据点的米那库尔镇里有着各种各样的设施，其中最重要的自然是"换装商店"了。弗里奥和凯罗作为换装师，使用的所有服装都只能在换装商店里制作。在制作服装的时候，"root"是必不可少的材料，root不仅可以在换装商店中购买还可以在迷宫中得到。只要有root，就可以在换装商店中使用"制造"指令做出服装。另外，如果加入了一些特定道具的话，就可以对角色的能力进行"强化"了。



◀第一作的主人公梅尔和迪■现在是换装商店的店员了。



准备了各种各样的换装！



▲只要有服装，在迷宫中也可以更换，怎么觉得有些像cosplay啊……



www.plumbook.cn



故事介绍

游戏的舞台是连接“《传说》系列”各自的世界、各自的传说的一个不可思议的世界，故事是在这个世界的某一个城镇上忽然发现了一个超古代文明的遗迹，而我们的主人公弗里奥和凯罗去拜访了布朗博士，布朗博士研究了从遗迹中发掘出来的遗物后将其修复，这个遗物居然是能穿越时空的时间飞船。两个激动的小家伙将这艘船命名为梦之号，并梦想着乘坐这艘时空飞船去见自己心目中的英雄们。那天晚上，跟往常一样，在睡觉前弗里奥又读起了英雄们的传记，但是在阅读过程中他发现了异样的情况，因为书中的内容与他之前读过的发生了变化，本应该拯救世界的英雄们没有赶上邪恶的复活，世界毁灭了。而且时间也非常紧迫——就在100天之后！发生这种情况的原因是不知道是谁乘坐梦之号改变了这些传说。弗里奥与凯罗穿越时空的战斗，拉开了帷幕。

多个队伍在迷宫中进行冒险！

前作与一般的RPG一样，是以主人公为中心然后直接操作整个队伍，但在本作中，玩家可以最多操纵4个队伍并对他们下达指令。之前我们说过，这次的《换装迷宫3》在迷宫中的移动方式有些像SLG，迷宫中将采用回合制，首先是决定各个队伍的目的地，然后下达完指令后结束回合。移动时敌我双方是同时行动的，当双方接触到时就会切换到战斗画面，而战斗的方式与以前是没变化的。如此一来，预测敌人的路线就显得很重要，要事先拟定好作战的计划才行。

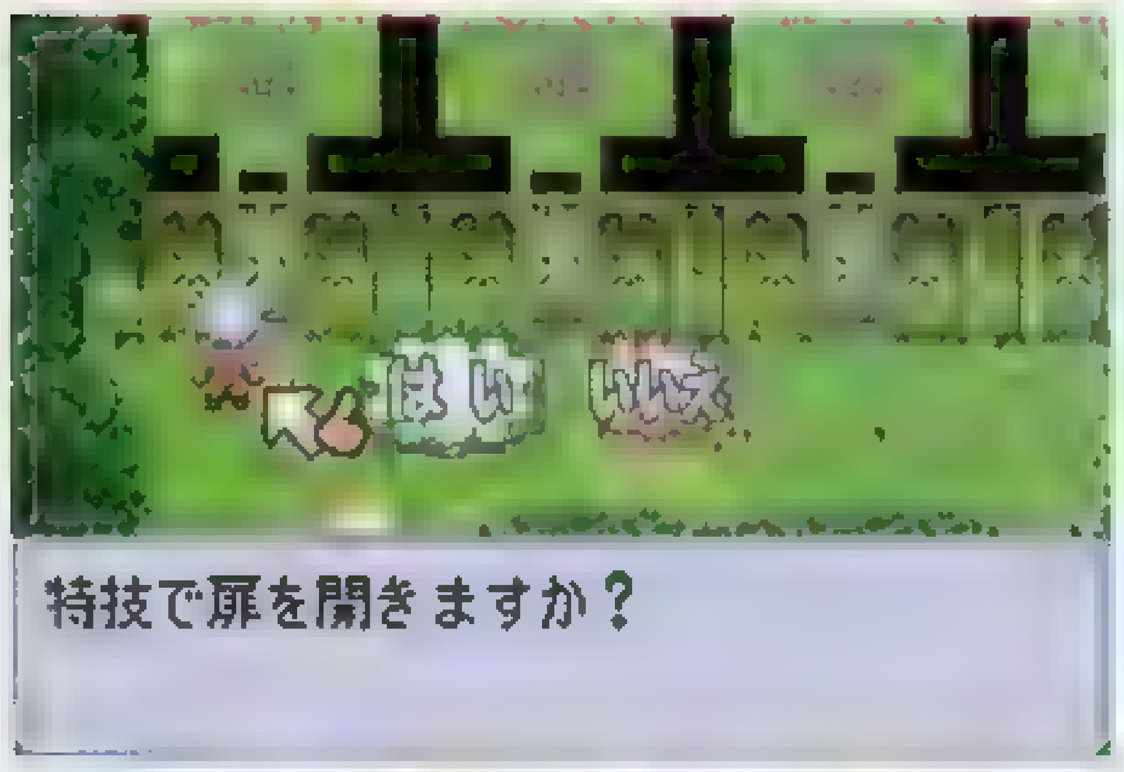






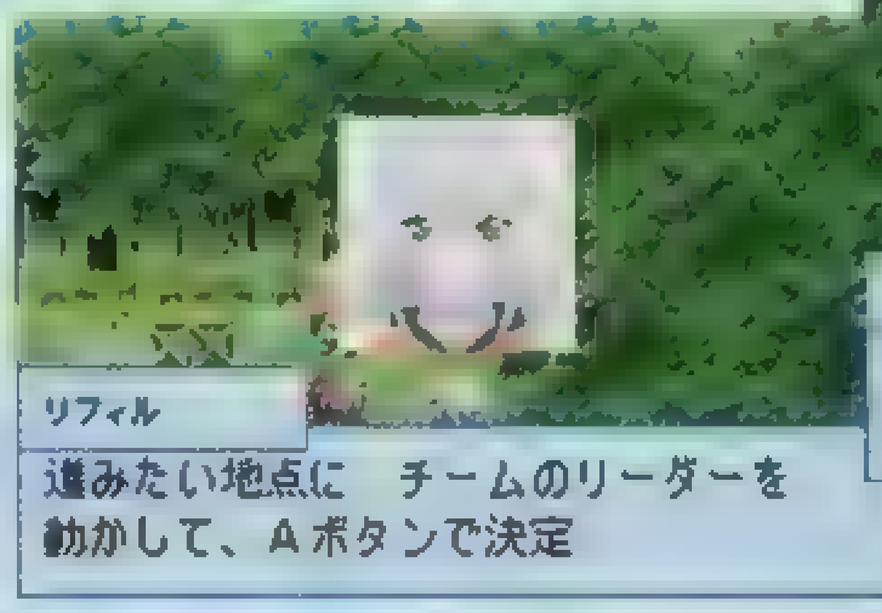
▲主人公队、女主角队，队伍的组合完全看玩家自己的爱好。

游戏按照回合制进行！



莉菲尔老师进行详细的解说

由于本作迷宫内的系统发生了变化，一开始玩的时候肯定会有一些玩家感到很困惑，对一些指令、行动方式也不是很了解，所以为了让玩家更容易明白本作的系统，我们的莉菲尔老师会为你作详细的解说。





▲作为罗伊德、吉尼亚斯的老师，莉菲尔的教学可是非常棒的，但性格就……

类似动作游戏的战斗系统C-LMBS（Condensed Linear Motion Battle System）

“《传说》系列”的最大特点就是战斗时是直接手动操纵角色进行战斗，有些类似动作游戏。在本作中，游戏浓缩了（Condensed）系列历代好的地方让战斗变得更加有趣。在3人组成的战斗队伍中任意选择一个击倒敌人吧！

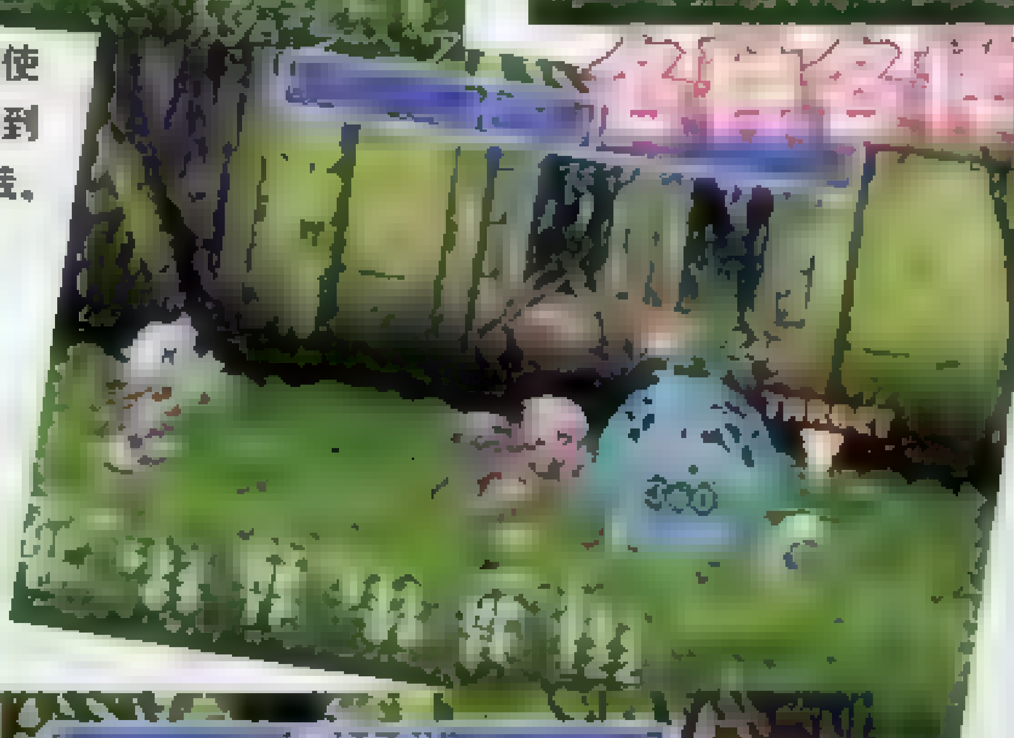


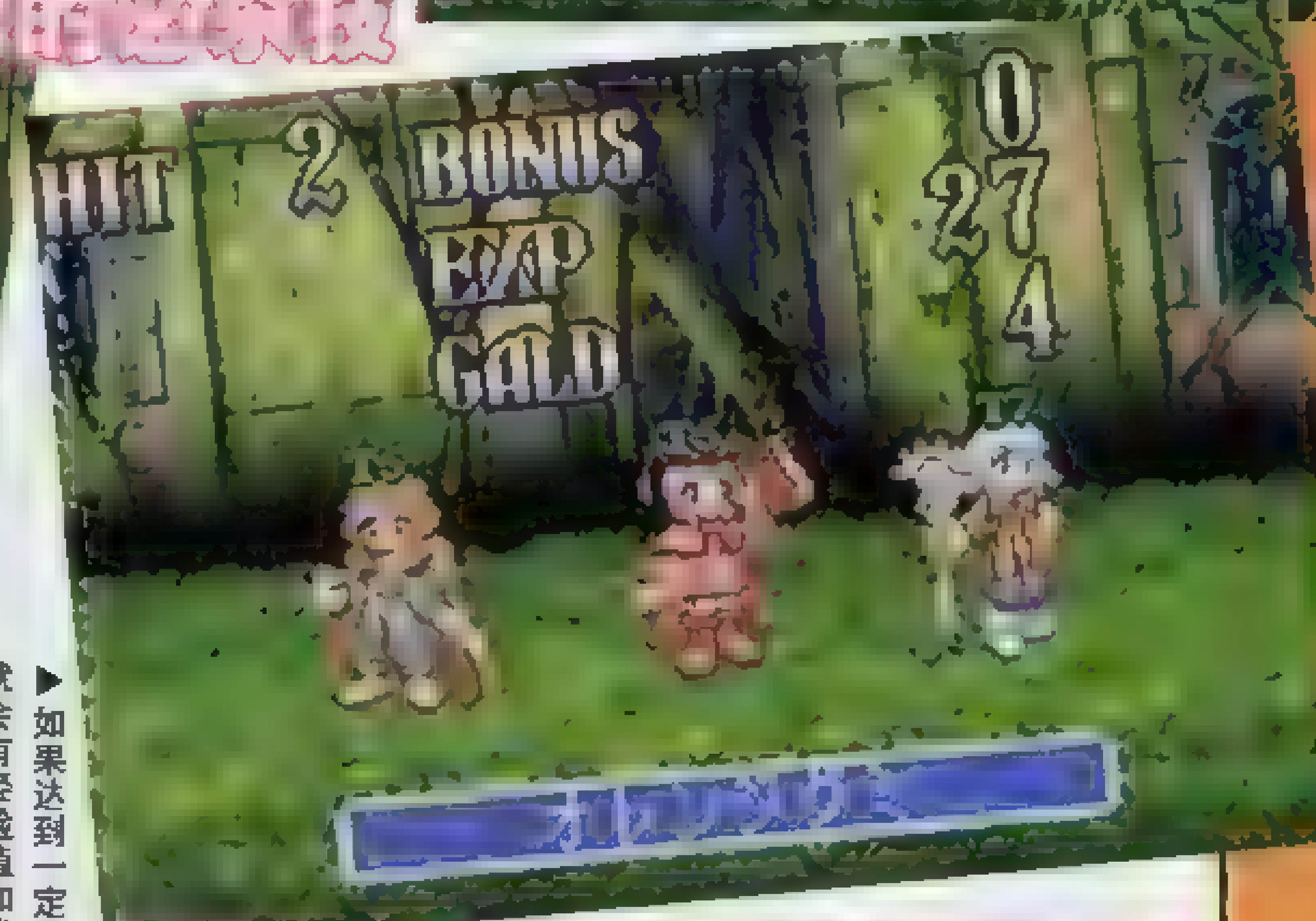




▲配合十字键和B键，就能使出各种必杀技，大家可以看到系列中那令人熟悉的招式哦。

各自各样的必杀技





▶如果达到一定的连击数就会有经验值加成，这也是系列的特色之一。

与敌人接触！



▲在迷宫移动中如果与敌人相接触的话就会进入战斗，图中斯坦正在叫同伴们注意，果然是热血的家伙啊。



操纵各个角色进行战斗！

文 RAIN 编 星夜

硝烟再起 展望2005

任天堂：将异质进行到底！


▲《马里奥128》是否会在NGC上出现还是一个谜。

根据任天堂发表的财务报告显示，今年4～9月间任天堂出现了28亿日元的赤字。这是从1962年1月任天堂上市以来首次出现赤字。除了因为日元升值带来的汇价差损外，NGC的长期低迷也是其中最为重要的原因。在N64时代，欧美市场让任天堂扳回一局。而如今有了Xbox这部为欧美玩家贴身打造的主机，NGC的境遇更加凄惨了。超薄PS2上市后，NGC与PS2在英国的销量比例一度达到1:14。更加糟糕的是，NGC目前已经没有多少降价空间，等到2005年PS2与Xbox再次降价时，任天堂势必更加应接不暇。有传闻说，任天堂目前实际上已经放弃了NGC。今年年底，比起PS2和Xbox的百花齐放，NGC软件市场显得无比冷清。从任天堂发布的2005年初步软件阵容来看，《塞尔达传说》发售时期依然未明，《biohazard 4》也不再是NGC独占，传说中的《马里奥128》据说已经转移到下一代主机，NGC游戏阵容严重缺乏亮点。不过凭借多年的稳健经营，任天堂目前手头上依然有7500亿日元的现金可以调动，任天堂决不可能放弃主机市场。不过要想在索尼与微软的强大压力下生存，任天堂必须要有一个突破点，而这个突破点便是“异质”。

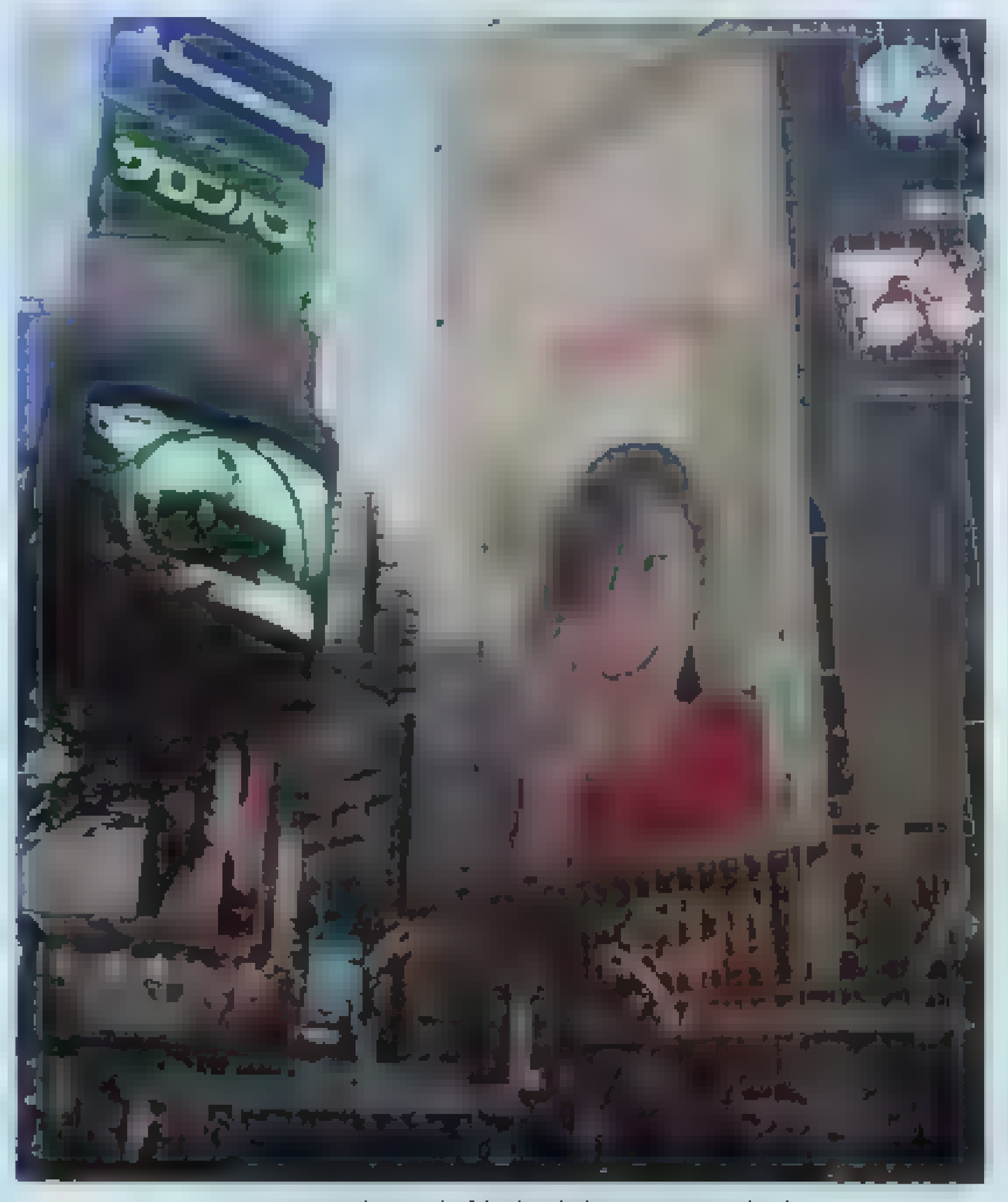
“Revolution”：游戏方式的异质化革命


▲曾经流传的一张“Nintendo Nexus”的概念图。

微软与索尼推广的是多媒体战略，而任天堂在多媒体领域没有任何优势可言。作为一家“纯游戏商”，任天堂最大的优势在于自身强大的游戏软件开发实力以及数十年打拼培养出来的数个游戏和角色品牌。要想占有市场，任天堂比任何一位对手都要更加注重对于游戏本身乐趣的挖掘。游戏区别于电影的主要特征便是其互动性，如何让游戏的互动性更加有趣就是任天堂考虑的主要因素。游戏的图形技术发展到今天，要想在画面上让人真正从心底里感到震撼是极为困难的，任天堂要做的就是在互动方式上带来革命。

三大次世代新主机中，任天堂“Revolution”的消息是最少的。偶有提及也仅是说该主机将会带来革命性的游戏新方式。从NDS的大胆设计来看，Revolution将极有可能抛弃传统的手柄操作方式，或者至少是与其他操作方式搭配使用。Revolution的硬件性能可能是三大新主机中最低的，根据业界流传较广的说法，Revolution采用的CPU将会是IBM PowerPC G5 2.7GHz处理器，或者是两颗G5 1.8GHz处理器。绘图芯片则是采用ATI特制的运行频率为500～600MHz的芯片，显存为128MB。另外，Revolution据说采用的是直径为8cm的蓝光光碟，单碟容量为5GB。以这样的技术指标，Revolution的设计难度不会很高，至于其何时发售，那就要看任天堂所谓的“互动革命”的实现难度到底有多大了。

NDS：试金石还是新金矿？


▲NDS在日本的宣传规模相当庞大。

在多数人眼中形象颇为保守的任天堂其实是非常具有创新精神的企业，从FC时代筹划的网络化战略到Virtual Boy，再到如今的NDS，任天堂从未停止摸索的脚步。NDS独特的游戏方式是任天堂“异质”理念的完美诠释，也是探索游戏互动方式革命的试金石。根据任天堂的报告显示，NDS在日本的潜在用户为700万。从目前的市场反应来看，相信不用两年就可以达成这一数字。另外，GBA 2据说将于2006年底上市，如此看来NDS似乎真的是一款过渡型产品。不过从任天堂的支持力度以及来自玩家和第三方的强烈反应来看，NDS似乎又远远不止是试金石那么简单。

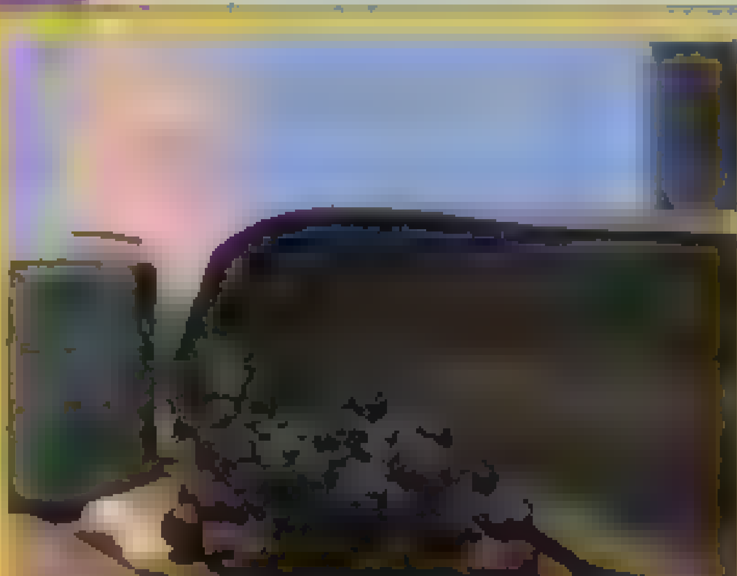
今年年底和明年年初，NGC大作的匮乏主要原因便是任天堂将精力重点放在了NDS上。《超级马里奥64 DS》、《口袋妖怪 钻石·珍珠》、《JUMP超级明星大乱斗》、《最终幻想Ⅲ》……NDS的大作阵容已经远远超越了GBA，实在是没有失败的理由。NDS在日本的首发出货量只有30万部，相对于玩家超过200万部的预订量简直是杯水车薪。任天堂要进一步扩大战果必须在最短时间内解决产能不足的问题，目前任天堂已经在中国设立了第三个NDS生产中心。

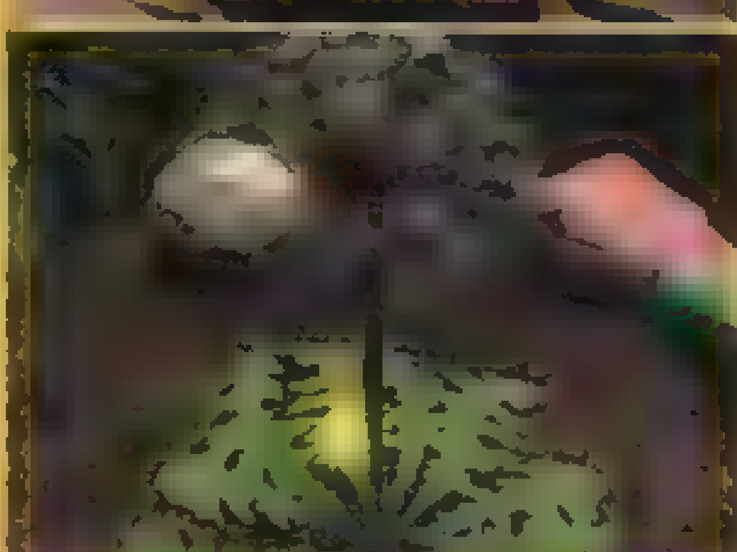
NDS的独特硬件结构使得该平台上所有的游戏都具有独占性特点，因为NDS游戏的乐趣只有用NDS才能感受。而游戏内容的独占性正是多年来硬件商最为孜孜以求的东西，也是任天堂推广产品异质化战略的真正意图。不过任天堂也面临着一个巨大的风险，那就是这种产品异质化对于玩家的吸引力能够维持多久。NDS是一次大胆的尝试，也是任天堂的一场豪赌，它的成败不仅关系到任天堂未来的发展方向，同时也将昭示数十年不变的游戏互动方式能否迎来真正的革命。

[illegible]

次世代图形技术惊鸿一瞥

Artificial Studios是一家规模很小的公司，不过技术实力却相当惊人。今年9月该公司公布的Reality Engine体现了次世代图形技术的又一个新的发展方向。这项技术所强调的并非多边形数和材质贴图，而是绝对逼真的光线效果。简单却极其逼真的游戏画面与“虚幻3.0”相映成趣。





Ninja Theory（原名Just Add Monsters）公司开发的《天剑》（Heavenly Sword）据称也是一款为Xbox 2开发的新作，制作组用了一年的时间为本作开发了一个全新的游戏引擎。







在业内摸爬滚打了多年的“虚幻”系列引擎已经成为业内口碑最好的品牌之一，在GDC上公开的“虚幻3.0”终于让人们见识到了次世代游戏的真正魅力。以虚幻系列引擎在业内的广泛应用，“虚幻3.0”应用于家用机游戏开发中是迟早的事。





©2004 Nintendo ©2004 NAMCO LTD., All Rights Reserved ©2004 ACTIVISION. ALL RIGHTS RESERVED ©CAPCOM CO.,LTD 2005 ALL RIGHTS RESERVED ©2004 Microsoft Corporation. All rights reserved ©2004 Epic Games. All Rights Reserved ©2004 Artificial Studios, Inc. All Rights Reserved ©SEGA SAMMY HOLDINGS INC. All Rights Reserved

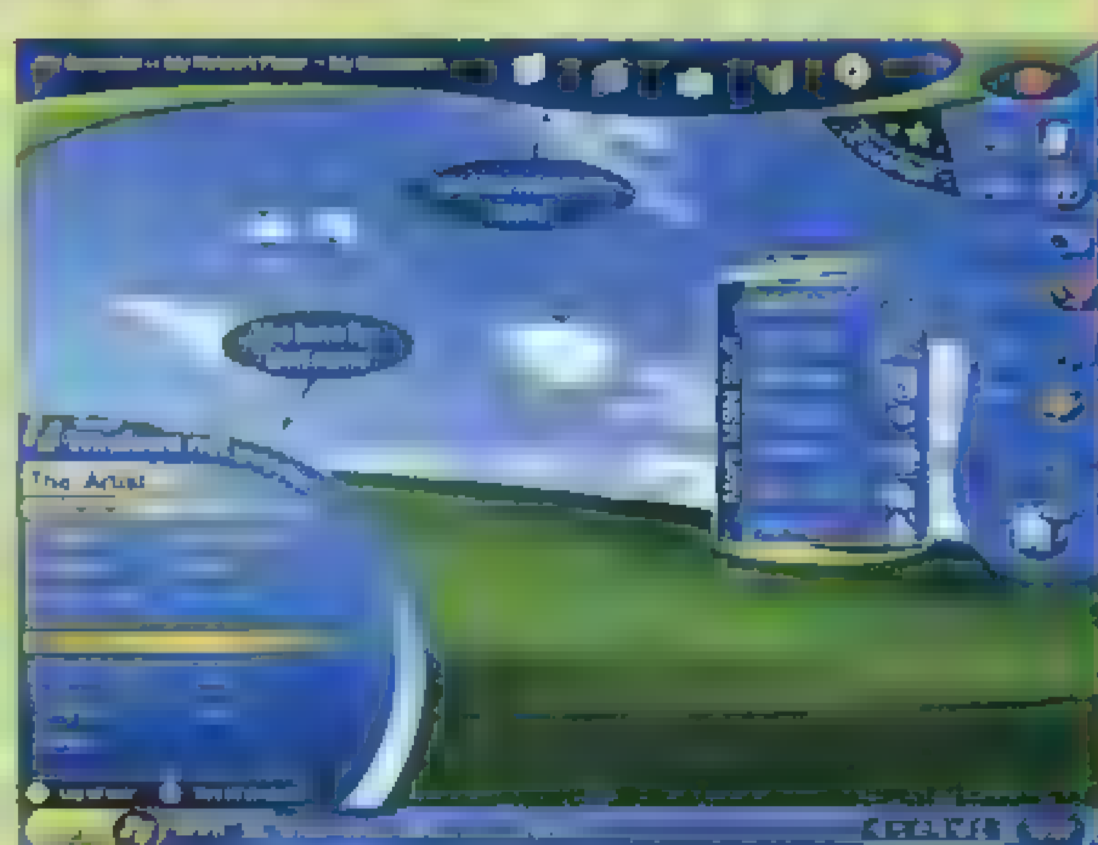
Microsoft：没有银弹就没有胜利！



体型越庞大行动越迟缓，像微软这种健步如飞的巨人实在是令人敬畏。根据近期发布的财务报告显示，微软目前手头上有644亿美元现金和短期投资，年营业收入预计为392亿美元，年增长率预计将达15%以上。而目前整个全球游戏业，包括所有家用机、掌机、PC游戏的总规模只有232亿美元。也就是说，就算把整个游戏业吞到肚子里，微软这只大鳄依然还是饥肠辘辘。“Xbox乃是微软未来家庭娱乐中枢重要环节”一说恐怕有点言过其实。不过在微软的多媒体战略中，Xbox绝对是一颗相当有份量的棋子，而2005年将会是微软多媒体战略棋局的开始。

“多媒体整合时代”

有人将索尼与微软的游戏机大战形容为“书房与客厅的战争”，一个是做电器起家、一个是做操作系统起家，然而二者的目的却是殊途同归。其实欲图为全世界人打造家庭娱乐中心的又何止是微软与索尼两家，只不过这两家公司的整体战略中都有一颗相似的棋子。微软的多媒体战略中最重要的环节当数其新一代操作系统Longhorn，这是继Windows 95之后IT界规模最大的一次操作系统升级，其重大意义不言自明。而Longhorn本身则是充分响应比尔·盖茨“把Windows定位于数字生活方式中枢”的号召而开发的操作系统，将可能与次世代3D绘图标准规格“DirectX 10”、次世代游戏开发工具“XNA”，以及Xbox 2进行整合，实现资源共享。Longhorn已确定将于2006年推出，以微软和Windows的影响力，届时IT业内势必掀起一股空前猛烈的多媒体风暴。不过必须注意的是，微软长期以来的影响力一直都是在“书房”之内，而这股风暴的中心也是在书房之中。然而客厅才应该是人们娱乐的中心，微软需要将他掀起的这股多媒体风暴从书房延伸到客厅，而Xbox2相信将会成为其中的桥梁。目前微软已经在为打造Xbox TV而大规模招兵买马，这是一项通过Xbox2接收、制作、传送和浏览视频资讯的服务，将是Xbox2多媒体战略的重要环节。



▲华丽的Longhorn界面。

Xbox 2呼之欲出



▲次世代Xbox的两种假想图。

首先，有一个时间是我们必须要关注的：2005年1月5日。比尔·盖茨目前已经确定将会在2005年消费电子展（CES）前，也就是1月5日下午6点30分发表基调讲话，根据以往的经验，盖茨在CES上的讲话总是围绕Xbox的，此外微软之前也曾公开表示将会在E3展之前正式公布Xbox2，因此相信盖茨借此次CES之机公开Xbox2的可能性将是非常高的。按照业内流传最广的说法，Xbox2将于明年11月左右在美国推出，可能将会是三大新主机中最早面世的一款。据报道ATI研发的Xbox2图形处理芯片R500目前已经设计完成，并且转交台积电进行首批试生产。根据ATI以及台积电高层的多次公开声明判断，Xbox2的硬件架构相信已基本成型。有消息说Xbox将会推出3种版本，其中标准版Xbox Next以及搭建硬盘的Xbox Next HD将于明年秋季发售，而具备完整PC功能的Xbox Next PC将于2006年上市。根据网上广泛流传的“内部文件”显示，Xbox2采用3个频率为3.5GHz的处理器协同工作，每秒生成三角形数高达5亿个，而且并非理论数值。不过从成本角度考虑，使用3个3.5GHz处理器恐怕不是很现实。另外，Xbox Next PC据说仅是一部入门级电脑。



▲Xbox 2与Xbox的手柄对比。

“Xboy”曝光初现



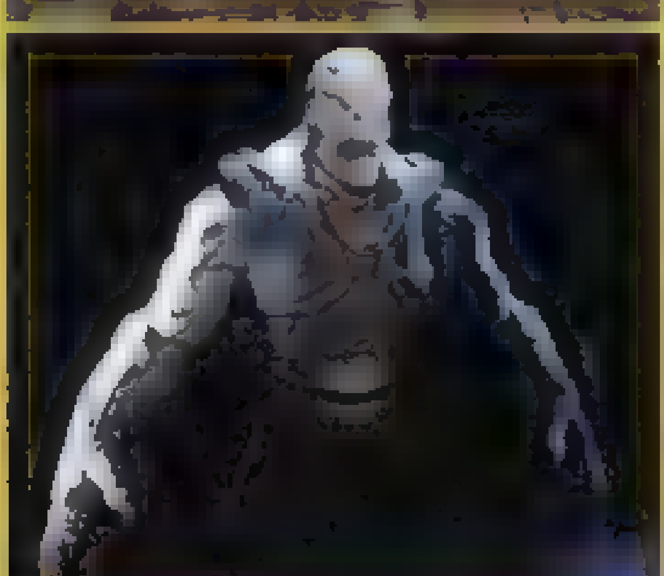
▲微软授权开发的PMC。

NDS与PSP激战正酣之时，不知道是否还有人记得比尔·盖茨在2003年CES上的一席话：“几年内，很可能3年期间，你们就会看到Xbox已经可以实现掌机化。”

人们将传闻中微软秘密研究的掌机戏称为“Xboy”，近期微软大肆推广的“Portable Media Center (Windows PMC)”让人们看到了Xboy的一线曙光。Windows PMC是采用目前在Pocket PC上极为常用的Intel XScale处理器，是一款功能强大的便携多媒体影音播放装置，内置20GB硬盘，支持影音播放和游戏功能。这款产品由微软设计操作系统，授权给其他硬件商开发，可以说是Pocket PC的延伸。据传微软本身正在以Windows PMC为基础研发一款“个人娱乐电信系统（PETS）”，并且准备以低于成本的价格推广，通过软件授权金实现赢利。按照商业模式来说，这是一款不折不扣的掌机。另外，这部掌机的上市时间据说是2006年，这也与盖茨的说法刚好一致。因此更是让人怀疑PETS就是传说中的Xboy。

从微软的多媒体整合战略推断，掌机作为将多媒体娱乐从户内向户外延伸的重要媒介，微软决不可能让如狼似虎的对手们尽数瓜分这块大蛋糕。Pocket PC大规模战胜Palm之后，微软的下一个目标就是以此为跳板抢占掌上娱乐市场。





三大新主机中，Xbox 2的游戏开发环境与PC最为接近，Xbox 2游戏开发工具的消息也是最为丰富的。首先是今年3月GDC上公布的XNA。这是微软整合PC和Xbox 2游戏开发环境的一个次世代游戏开发工具，具备延续性特点，也就是说Xbox 2乃至其后的新主机的游戏开发环境将会是在XNA基础上拓展，这就省去了游戏开发商对于每一代游戏机无谓的研发费用投入。可以说，它的使命就是成为电视游戏界的DirectX，一旦XNA成为业内的标准开发平台，微软垄断整个游戏业的日子也就不远了。



SONY：TR 60~树立最强消费娱乐品牌

次世代主机大战一触即发之时，索尼迎来了自己的六十大寿。“Transformation 60~树立最强的消费娱乐品牌”，这是索尼献给自己的贺寿大礼，也是关系着整个索尼集团前途命运的重大转折。

根据索尼发布的财务报告显示，2004年4月1日~9月30日期间，索尼集团营业赤字达201亿9000万日元，要不是因为《蜘蛛侠2》的热映，其经营状况恐怕比去年还要糟糕。一直充当“奶牛”角色的SCE业已风光不再，营收状况比去年同期衰退了25.8%，PS2出货量从878万台骤降至199万台，在欧美两地一度被Xbox抛在身后。经过了去年4000亿日元市值骤然蒸发的“SONY SHOCK”，如今索尼的境地依然是每况愈下。然而在种种不祥的迹象背后，索尼凤凰涅盘浴火重生的意图正悄然显露。5000亿日元设立次世代晶片生产工厂、50亿美元并构米高梅……TR 60计划正在巨大的财务压力下有条不紊的进行着。

“PS Two”：小盒子的大学问

根据10月底索尼公布的数据，PS目前1亿台的销量中，有2655万是由PSone贡献的。根据市场调查显示，多数PSone的购买者是较为早期购买PS的玩家，小巧可爱的PSone对于那些家中主机已经相当破旧的玩家无疑是非常有吸引力的。时隔4年，如今同样的战略果然又在毫无悬念的情况下再次出台。自从今年年初开始，PS2市场趋于饱和的状态越来越明显，要想让老态龙钟的PS2顺利撑到PS3的上市可谓困难重重。于是在4月到9月期间，索尼有计划的逐步降低PS2产量出清存货，为即将到来的超薄PS2开道。超薄PS2上市立刻受到市场的追捧，使得PS2在日本的周销量从1.7万部飙升到9.1万部。更加重要的是，超薄PS2成了PS2进化到PS3时代的缓冲器。2005年即便Xbox 2真如传说般在PS3之前上市，超薄PS2依然可以通过降价起到牵制作用，而在事实上超薄PS2也确实具有很大的降价空间。


▲超薄PS2搭配《GTA：圣安德里亚斯》在英国掀起销售风暴。

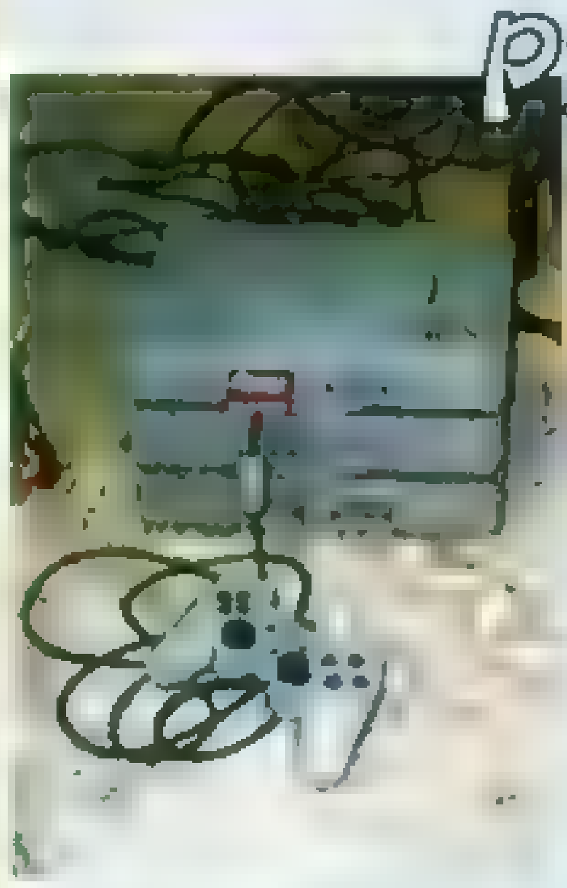
PS3犹抱琵琶半遮面

有了超薄PS2这颗牵制对手的有力棋子，索尼次世代战略的铺展就得到了宝贵的喘息时间。长期以来，PS3一直是犹抱琵琶半遮面，而这种若隐若现的春光则越发使其显得撩人魂魄。索尼对于烟幕战术的应用比任何对手都要高明，CELL尚未问世，其性能就已经被吹上了天。关于PS3，目前可以确定的只有“以CELL为主处理器，采用单碟最高容量50GB的BD-ROM”。据称PS3由于性能超高，虽然仍将低于成本价销售，定价依然将可能达到创纪录的500美元。索尼要炒作的是一个简单而令人印象深刻的概念，而那些围绕着PS3的具有神话色彩的传说则是这种概念炒作的副产品。虚张声势在商业领域原本就是被用滥了的招式，而在高科技产业里尤其能够给对手形成压制作用。

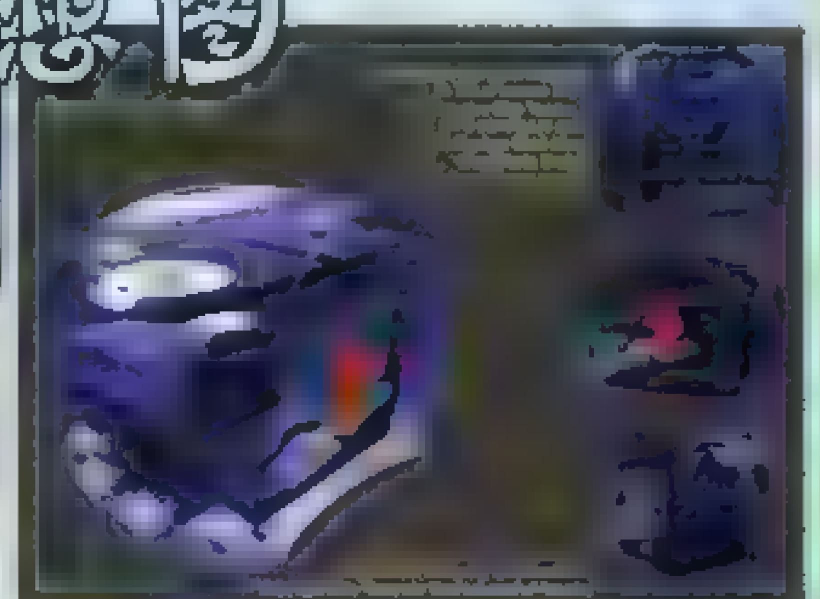
在有关PS3功能的传闻中，有一点没有被大肆炒作，不过却是相当值得注意的就是图形侦测技术。SCEE副总裁Phil Harrison曾表示EyeToy技术在PS3上将会得到大幅进化，可能具备侦测玩家视线与表情的功能，使玩家可以使用五官和肢体进行操作，甚至实现玩家与游戏的情感交流。这项技术如果得以实现，将意味着游戏方式的一次巨大革命。

最近有关“Xbox2将打败PS3”的说法在美国甚嚣尘上，这其中或许有爱国思想作祟，不过从近期Xbox在北美的壮大声势来看，Xbox的品牌形象确实已经深入人心，微软的目的也已经达到。面对新一代主机大战这个新的契机，索尼的品牌优势已经不再明显。索尼要想延续Playstation家族的辉煌必须抓住另外一道防线——第三方。跨平台是业界发展的大势所趋，第三方游戏发行商早已不像任天堂时代那般没有发言权。要获得更多独占大作，硬件商必须付出比以往多得多的努力。SCE目前已经加入KHRONOS组织致力推广的“OpenGL”联盟，可能使用简化的“OpenGL/ES”作为PS3的游戏开发平台。这是一种完全免费的开放平台，对于软件商而言意味着更低的成本和更高的易用性。并且使用该平台也有利于对DirectX的普及造成阻碍，进而影响Xbox2的战略部署。

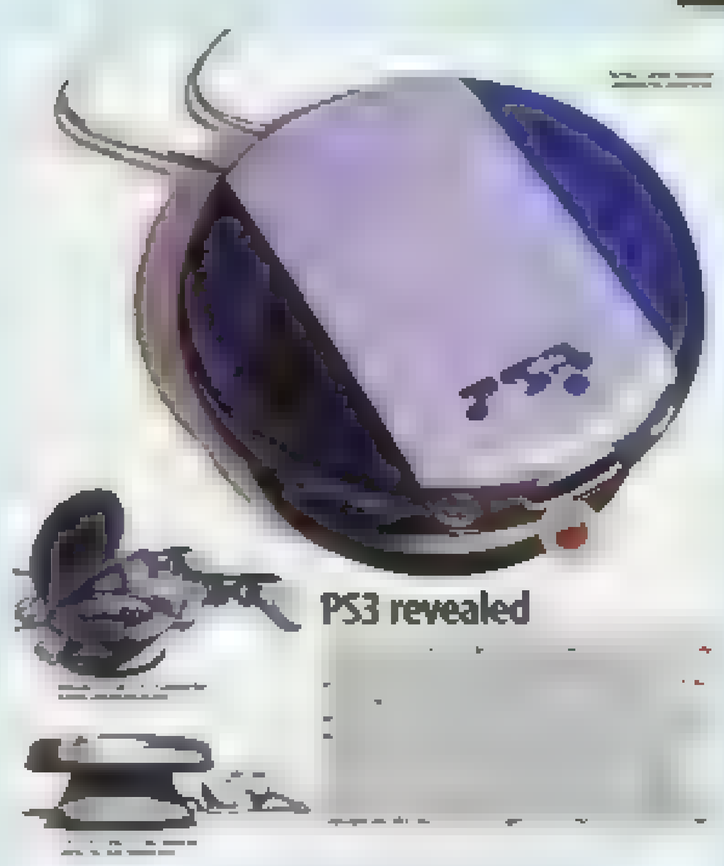
PS3的各种假想图


▲谁敢说这不是PS3!


▲目前为止最专业的PS3假想图


▲PS3的未来派设计图。


▲UFO？知道为什么CELL可以媲美NASA的超级计算机了吧？



▲这张图的设计者一定很喜欢坐在马桶上听CD和玩游戏。

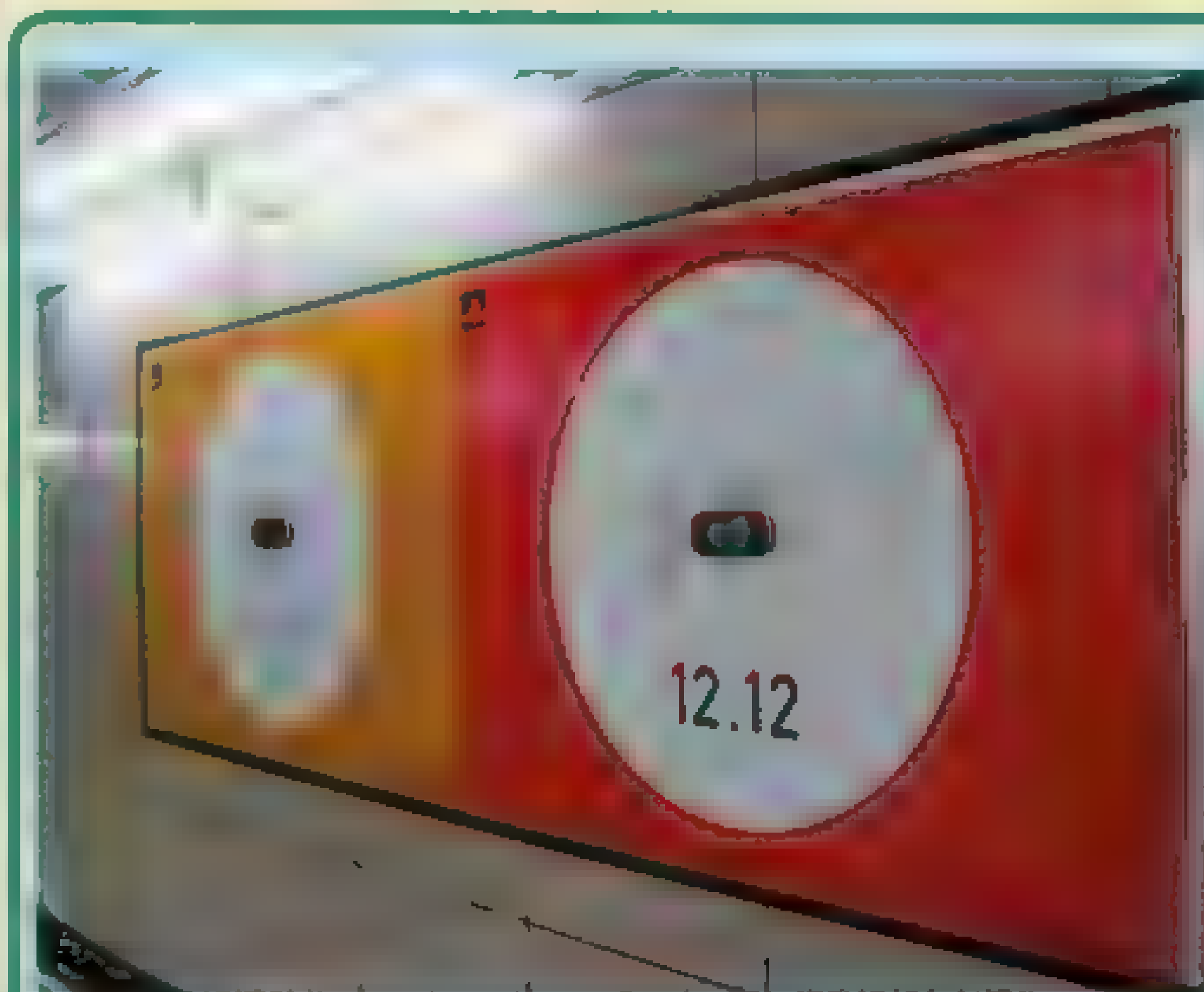


CELL：娱乐整合的动力细胞

索尼的多媒体整合战略比起微软更具激情与渴望，TR 60计划中最关键的一个环节便是“整合”，而影视、音乐、游戏、电子及服务的整合又是重中之重。CELL是索尼构想中的娱乐网络的细胞，其重要性超越了PS3。而作为PS3的主处理器，CELL的性能一直都是业内人士关注的焦点。据说CELL每秒可以进行1万亿次数据处理，性能是P4 2.6G处理器的100倍。目前CELL处理器已经设计完成，采用该处理器的首个图形工作站也即将问世。CELL的设计目标是成为“单芯片超级计算机”，也就是具备超级计算机处理能力的单一芯片。据说CELL的性能在全球超级计算机排行榜上可以排到100名左右，可以媲美NASA（美国航空航天局）的超级计算机。这不禁让人想到了几年前有关“用PS2进行导弹制导”的传闻，索尼的东西果然总是充满传奇色彩。

PSP谁与争峰？

据美国DFC Intelligence的市场调查报告显示，2007年掌机游戏市场规模将从目前的39亿美元成长到110亿美元。市场规模急剧膨胀的主要推动力自然是PSP和NDS，不过PSP的对手决不仅仅是NDS，作为一部融合影音播放与游戏功能的移动娱乐终端，PSP看中的是整个移动娱乐市场。2005年全球电子娱乐业市场总规模将达1.2万亿美元，相比之下游戏仅占很小的一部分。掌机游戏在整个移动娱乐市场中所占的份额同样不高。当初索尼以WALKMAN创移动娱乐市场之先河，至今仍是经济学界津津乐道的经典案例。如今PSP担当起“二十一世纪WALKMAN”的角色，索尼以此为契机再次霸占移动娱乐市场的野心昭然若揭。由于采用游戏业标准的低于成本价销售主机的商业模式，PSP具备所有移动娱乐设备都不可能实现的价格



▲每天搭乘城铁上下班的上班一族是PSP的重要市场目标。

优势。有业内人士估计，按照索尼目前的生产条件，PSP的成本将近450美元。对于那些靠卖硬件赢利的对手而言，要想在价格上压倒PSP根本是不可能的。

虽然索尼对于PSP的影音产品发展计划一直讳莫如深，不过从种种迹象我们不难得出这样一个结论：索尼正准备将游戏业界的权利金制度推广到移动娱乐市场！UMD是索尼独自研发的光碟格式，通过授权生产UMD娱乐产品的方式向内容供应商索取权利金可以说是有理有据水到渠成。目前Bandai已经公布了UMD影音产品的出版计划，其中第一弹便是收录有动画、插画以及各种相关资料的《机动战士高达 for PSP》，而这一系列产品是必须要向索尼交纳权利金的。要将权利金制度推广到影音娱乐市场，索尼必须在最短的时间内最大限度的提高PSP的普及率，而这或许才是PSP能够实现如此之低价位的真正原因。

良禽择木而栖——第三方的抉择

2005年对于第三方软件商而言是一个必须慎之又慎的时期，在新旧主机交接的时期里，第三方的每一个战略决定都将可能影响到其今后在业界的地位。虽然跨平台发展是大势所趋，不过对于各主机的支持力度依然有很大的轻重之分，软件商必须决定对次世代主机投入多少资源，必须决定将最多的资源用于哪一部主机的游戏开发环境研究，必须决定为哪一部主机准备最多最有影响力的独占大作。每一次主机的更新换代都会涌现出一批新秀，同时也有一批昔日的英雄没落。以下节选的这几家发行商都在业内具有非凡的影响力，他们的抉择可能将会直接影响到次世代主机大战的格局。

Activision：挑战EA！



Activision目前的上升势头非常快，在《Business 2.0》评选的全球“成长最快的100家高科技公司”中排名第四，年现金流增长率高达522.7%。该公司首席执行官Robert Kotick也曾在公开场合放话，号称欲与EA一较高下。对于次世代主机，与Id Software等超实力型厂商具有良好合作关系的Activision并不需要担心技术问题，各类型游戏均有知名品牌的丰富产品组合也使其具备了长期发展的实力。1990年代初Activision曾因为在主机替换时期没有做好转型工作而濒临破产，如今他们正希望利用这一次更新换代的契机赶上EA。

Capcom：顽强的墙头草



要说对于硬件商态度最为摇摆的日本游戏厂商，那相信应该就是Capcom了。《biohazard4》的“叛变”据说已经造成Capcom管理层与游戏开发人员间剑拔弩张的紧张气氛，重量级人物的相继辞职也暗示着Capcom存在的严重管理问题。尽管如此，这株坚强的墙头草依然是硬件商争夺的对象。正是因为其圆滑的处世态度，拉拢Capcom加盟显得异常容易。只不过不知道还有多少人会相信Capcom所谓的“独占”宣言。

Sega Sammy：无心恋战



▲12月1日起开始运营的“SEGA体育场运动娱乐中心”。

自从退出硬件市场后，世嘉的形象一下子从激进的开拓者来了个180度的大转变，如今世嘉的游戏几乎可说是低成本的代名词。世嘉的游戏品牌在家用机市场没有什么号召力，这一点从“《Sega Ages》系列”的惨淡销量就可以得到很好的证明。与Sammy合并后，在里见治强有力的领导下，Sega Sammy从自身的竞争优势入手，将经营重心完完全全放到了街机以及娱乐中心的业务运营上，目前正准备在日本修建多个巨型娱乐中心。至于家用机游戏业务，世嘉实在是太久没有给人以惊喜了。或许这家经历了太多大风大浪的企业真的是早无恋战之心。

Namco：从技术到艺术



Namco曾是PS王朝的最大功臣之一，而到了PS2时代，原本作为Namco强项的技术优势已经不复存在，反而是《太鼓之达人》这样的创意游戏大红大紫，已经成为Namco王牌的“《传说》系列”也从来不以技术见长。《铁拳》、《山脊赛车》这些昔日的王牌已经风光不再。在五十周年社庆之际，Namco似乎正在进行从技术到艺术的转型。

EA：内忧外患



EA总部环境优美，工作环境却并不理想。

作为全球规模最大的第三方游戏软件商，EA的年营业额达到30亿美元以上，每年都有十数款百万大作。以EA的规模确实没有多大必要看硬件商的脸色，跨平台仍将是EA奉守的金科玉律。不过近来EA也一直是内忧外患不断。首先是近期发生的员工集体诉讼事件，由于工作时间太长且没有加班工资，EA的多名职员集体将EA告上了法庭。这起事件引起了国际游戏开发者协会（IGDA）的高度关注，IGDA表示游戏开发者工作环境恶劣已经成为业界发展的绊脚石。另外，EA的体育游戏也受到了来自Take-Two与世嘉的强烈挑战，目前EA Sports的体育游戏价格几乎全线下调了20美元以上。对于次世代游戏，EA早已让旗下以技术力见长的制作室投入技术研发，不过其绝大部分制作实力以及大作依然安排在现有的主机上。

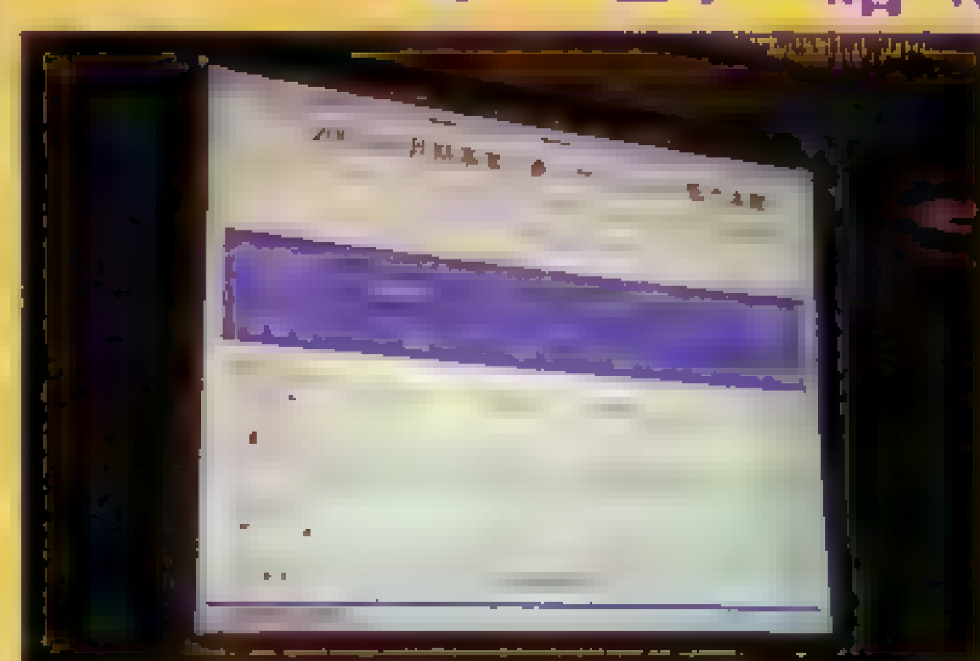
Konami：生死攸关



▲《MGS》和《游戏王》的制作室KCEJ位于东京六本木之丘。

崛起于1990年代末的Konami近况不佳，虽然整个Konami集团业绩呈上升势头，其游戏部的经营业绩却在急剧恶化。Konami的作品数量虽多，能够带来长期稳定收益的品牌并不多。《游戏王》的风头正在锐减，目前Konami手上真正具备长期发展实力的只有《WE》和《MGS》，《MGS4》目前已经确定，不过根据之前的惯例恐怕又要三年后再见了。《WE》是Konami重点发展的品牌，目前已决定以每年3款新作的速度推出，以一款正统系列新作搭配两款经营模拟版新作，试图榨取其最后的剩余价值。不过要想继续保持其在日本的老大地位，Konami必须趁着主机更新换代之际打造具有持久影响力的新品牌。

S·E：暗送秋波



▲截至2005年3月31日的下半财年S·E全球游戏销售目标为1040万套。

Square与Enix合并之后在日本的影响力空前强大，要占领日本市场必须获得S·E的支持。S·E总体上依然朝着跨平台化方向发展，分别给PSP和NDS准备了《最终幻想VII 危机之源》以及《最终幻想III》。不过《FF》、《DQ》的正统续作作为具有战略意义的超大作将依然是独占化作品，这两款游戏花落谁家依然是次世代主机大战中最耐人寻味的看点。今年GDC大会上Square Enix曾向微软暗送秋波，表示正在“评估”加盟XNA的可能性。S·E为Xbox 2开发游戏的可能性极高，不过除非业界局势发生戏剧性转变，否则《FFXII》、《DQ9》恐怕依然是PS3的私家珍藏。

KOEI：先下手为强



▲将于2006年发售的《鬼》将是继“《无双》系列”之后KOEI又一款超大作！

PS2让KOEI从《三国志》和《信长野望》的小圈子里脱颖而出，因此次世代战局狼烟未起之时，KOEI已经迫不及待的投入了PS3的怀抱。根据黑泽明遗稿改编，投资30亿日元的《鬼》将以电影和游戏为主进行全面推广，预计收入将达100亿日元。这是全球第一款正式公布的PS3游戏，它的意义就好比当初的《决战》，是KOEI向PS3投下的分量沉重的试金石。根据KOEI的“Vision 2006”计划，该公司到2006财年的销售收入将比目前提高88%！

Golden 黄金眼 Eye

最新发售游戏的权威评价

栏目主持：泰坦 No.110

黄金眼改版之后，我们力求让评论部分变得更简洁、直接，同时提高容纳游戏的数量。在页眉大家还可以看到一些没有评语的游戏评分，便于选购游戏时参考。本期《潜龙谍影3 食蛇者》成了当之无愧的王者，为什么给满分30分，请大家关注游戏评语和本期的攻略。NGC的《红侠乔伊2》在截稿前发售，美版NDS如期上市，首发游戏《超级马里奥64DS》也得到了黄金珍藏的评价，闲话少叙，且看本期的游戏点评：

潜龙谍影3 食蛇者

黄金珍藏



画面 音效 系统

演出华丽感 ●●●●●●●●●●

推荐 GOUKI 10

用任何标准来衡量本作都堪称“最高”，系列最强作品。BOSS战给予玩家非常大的想象空间，与The End之战让人体会到狙击战的真意。游戏末期的逃亡战设计之华丽，影像之震撼人心难以用语言形容，堪称游戏性与观赏性的完美结合。剧情画面及OPENING中的互动成分乐趣十足，绝赞！

推荐 多边形 10

本作才是真正完美形态的《MGS》！前作中饱受诟病的CODEC对话这次被压缩到最低限度，取而代之的是大段大段的精彩过场影像。而这次SNAKE的人物形象被刻画得更加完整和充满人性。画面无疑是目前PS2的极限，音效也几乎无出其左右者。可以说是本年度最让人满意的游戏了！

推荐 SOUL 10

10分这里不代表本作就是完美的，如上手有相当难度就是一大问题。但游戏所带来的那种震撼人心的感觉却是当今其他游戏所无法比拟的，至美的游戏画面、超酷的剧情场面、了解越多玩法越多的游戏性，以及游戏对战争的思考，这些都远远地超出一款游戏所应承载的内容以及所能达到的高度。

总分 30

DVD-ROM■Konami■Metal Gear Solid 3 Snake Eater■ACT■2004年11月17日■1人■无对应周边■90KB

红侠乔伊2

NGC



画面 音效 系统

Viewtiful感 ●●●●●●●○○○

推荐 胜负师

虽然系统核心VFX能力只增加了女主角的REPLAY，但新增的换人系统使解谜部分加强了不少，战斗方面保持了前作那种爽快的风格，敌人和BOSS的设计水准也比较高。增加SAVE点和选关后难度设置更加合理，利于深入研究。新增的任务模式很有挑战性，耐玩度也因此有所提升。

推荐 阿修罗

从总体上看，本作应属前代的加强版。在继承基本特色的基础上，新加入的众多特色使得爽快度又得到了提升。双人战斗系统的导入不仅使得游戏玩法变化更加丰富，解谜方面也得到了进一步强化，很多地方颇需要动一番脑筋才行。众多隐藏要素和通关后出现的选关模式让游戏更贴近普通玩家。

推荐 GOUKI

画面感觉更加鲜艳靓丽，与游戏的设定非常合拍。新增的VFX能力只有一个，少了点儿。游戏的谜题设计较前作也更有特色。双人切换操作的方式个人认为没什么必要，只是将乔伊的一些特殊操作分给了西尔维亚而已。通关之后可以从任意一个CHECK POINT开始游戏这个设定非常体贴。

总分 27

特制DVD■Capcom■Viewtiful Joe 2■ACT■2004年11月16日■1人■无对应周边■17格

超级马里奥64DS

NDS



画面 音效 系统

画面清新感 ●●●●●●●●○○

推荐 铭风

系统和各大关卡相对N64版没做多大改变。四个人物各自有不同的能力，不过要先救出他们才能被使用。游戏操作感极佳，配合触摸屏一共有3种操作方式。利用NDS的机能在掌机上描绘的全3D场景让人感受到质的飞跃。在厌烦了攻关之余还有多个小游戏，可以好好体验一下触摸屏。

推荐 LIKY

不知道是不是因为屏幕小了，感觉游戏的画面比N64版更细腻和圆滑了。虽然游戏的内容与原来没有多大区别，但新加入的触摸屏操作使玩家有了全新的体验，如果找上朋友联机对战会更加激烈。其实本作的迷你小游戏也是相当有趣的，利用触摸屏来操作很容易上手，这是哄MM的好游戏哦！

推荐 GOUKI

用十字键操作起来多少有些不太适应，在角色转向时更是如此。4个主角并没有太大的区别，但关卡还是针对角色特性进行了小量改进，并增加了原创关卡。不过游戏的精华并不是作为主体的这些早已闻名于世的关卡设计，而是那些妙趣横生的迷你游戏，让人不时地发出会心的微笑，实在是太棒了！

总分 27

卡片■Nintendo■スーパーマリオ64DS■ACT■2004年11月21日■1-4人■无对应周边■自带记忆功能

王国之心 记忆之链

热血推荐

GBA

KINGDOM HEARTS CHAIN OF MEMORIES

画面 音效 系统

剧情精彩感 ●●●●●●●●○○

推荐 卡伦

虽然被定义为RPG，但游戏的一举一动都需要依靠卡片来进行。不过即使没有接触过卡片游戏的朋友也能很快上手。本作的主题为“记忆”，因此所去的大多是前作的场所，不过剧情是游戏最大的亮点。联系二代的一些情报能令人联想到许多东西。而通关后新增的利库模式更是让我们看到了厂商的诚意。

阿修罗

作为名作的外传式续篇，本作应该处于不过不失的地位。单就游戏本身来说，难度适中、操作简单，比较容易上手。不过游戏玩法比较单一，迷宫的流程也趋于一致，缺乏变化，倒是可以通过卡片自行创造迷宫内部房间的设定比较新颖。动画是卖点，但如果能省下容量用于提升内涵效果会更好

推荐 LIKY

游戏的系统略显复杂，初一上手很可能会被种类繁多的卡片弄得晕头转向，需要一段时间才能熟悉。战斗中由于每一个动作都需要消耗一个卡片，所以不光要控制角色，还要时刻变换合适的卡片，有时候会被搞得手忙脚乱，当然也很刺激。大量的人气角色登场是游戏的卖点，令人兴奋。

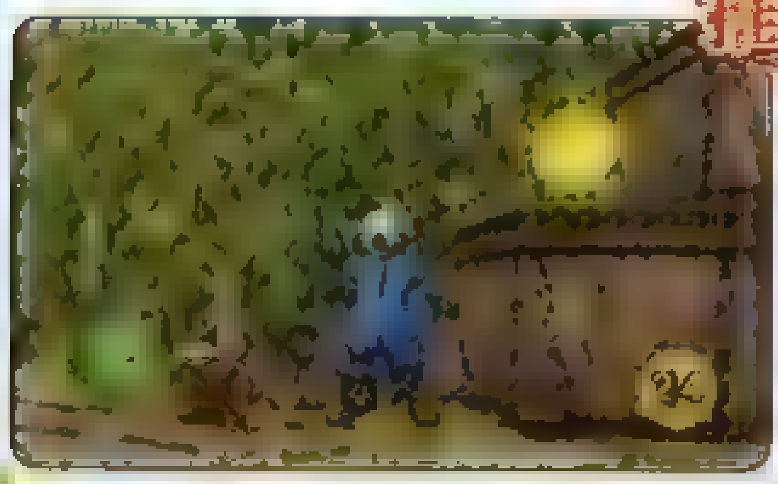
总分 26

卡带（256M）■Square Enix/Jupiter■キングダム ハーツ チェイン オブ メモリーズ■RPG■2004年11月11日■1人■对应GBA专用对战线■自带记忆功能

©KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT ALL RIGHTS RESERVED
©CAPCOM CO.,LTD. 2004 ©CAPCOM U.S.A., INC. 2004 ALL RIGHTS RESERVED. Developed by Clover Studio Co.,Ltd.
©2004 Nintendo

布林克斯2 时空之战

热血推荐



画面 音效 系统

猫猫可爱感 ●●●●●●●●●●

推荐 猫太

利用时间操作为游戏的主题，同时强调动作要素和解谜要素，可以说，这款游戏给人的感觉就是趣味性十足。新加入的塔姆塔姆团所使用的战斗和潜伏技能更是为游戏的丰富度增色不少。另外，游戏的隐藏要素也不少，光是道具店中的勋章收集和关卡中的隐藏徽章收集就够玩家钻研了。

星夜

本作在不少细微部分进行了改良，前作中的时间限制被取消，加入了不少谜题，围绕着时空主题的解谜要素相当有趣。游戏中加入了组队制战斗，不过队员和敌人的AI实在太低。可由4名玩家参与的多人合作和竞争模式也存在很多设计缺陷，使得原本作为本作一大重点的多人游戏部分显得索然无味。

推荐 泰坦

比起同样是打时空变换牌的另一款作品《波斯王子 时之沙》，本作相应方面拥有更丰富的系统。除了可以倒流时间外，还可以使用录制、停止、慢放等DVD机般的功能，让游戏的可玩度大大提升。另外本作还可以像网络游戏那样创建主人公的形象和队伍的统一制服，十分有趣，画面也非常可爱。

DVD-ROM■Microsoft/Artoon■ブリンクス2 バトルオブタイム&スペース■ACT■2004年11月18日■1～2人■无对应周边■硬盘记忆

总分 25

杰克3

热血推荐



画面 音效 系统

操作硬派感 ●●●●●●●●

推荐 阿迪

本作是一款将众多动作游戏的特点巧妙地融为一体，而又具备鲜明的自身特色的游戏。各类枪械的射击手感具备硬派特色的同时而在不同类型间又有着细微、细腻的区分。各类交通工具从越野车的粗旷不羁到滑板的轻盈灵动，可以说无论从速度感、破坏力、技巧性等方面均能令人满意，既具备一定难度而又不会使玩家长期卡关。

推荐 铭风

作为“《杰克》三部曲”的最终作新要素十足。新增的沙漠的版图十分广阔，并能使用多种车辆奔驰其上。根据剧情杰克能变为各种光明形态，武器数量也大幅度增加，总共有12种能力各异的枪。游戏还是在普通关卡中穿插着竞速和射击等各种有系类型，新意十足，真不失为动作游戏大作啊。

SOUL

整体游戏风格非常接近于曾给人以极高享受的前作，但本作过多地方是直接继承自前作的，因此系列老玩家会感觉有些新意不足，游戏性方面的造诣也略逊于前作。新枪、新车、新能力等要素的加入都让本作整体风格显得更“酷”、更成人化了，但游戏难度仍是高得吓人，不擅动作游戏者可能会很难玩下去。

DVD-ROM■SCEE/Naughty Dog■JAK 3■ACT■2004年11月9日■1人■无对应周边■1060KB

总分 25

龙珠 大冒险

热血推荐



画面 音效 系统

操作爽快感 ●●●●●●●●

推荐 LIKY

游戏的剧情完全按照原著漫画而来，看到熟悉的小悟空、布尔玛等角色，首先就是感动。操作方面令人很满意，打起来很爽快，小悟空的招数还比较丰富，招牌的冲击波威力超强，表出去很热血！对战模式明显借用了《悟空斗剧》的系统，拳来脚往看起来很花哨，但平衡度不高。

铭风

游戏的操作性十分之好，角色动作丰富而流畅。和强力人物对决时采用的是按键式的攻防战，创意十足。故事讲述了漫画开头到击倒短笛这一段以小悟空为主角的故事。游戏无论是流程还是各个角色（包括BOSS）的动作和招式都神似漫画，对于看《龙珠》长大的我来说更多的是一份感动。

推荐 马修

论画面音乐，本作只能算中规中矩；因为本作真正的魅力在于游戏里打斗时的爽快。游戏手感非常好，招式种类也很丰富，连系列一贯少见的摔投技都有出现。剧情方面符合原作，选择熟悉的人物在熟悉的剧情里冒险，很让《龙珠》FANS感动。另外，游戏中的人物看起来比系列其他游戏可爱了不少。

卡带（64M）■Banpresto■ドラゴンボール アドバンスアドベンチャー■ACT■2004年11月18日■1～2人■GBA专用通信对战线■自带记忆功能

总分 25

龙珠Z 武道会3

热血推荐



画面 音效 系统

经典场面还原感 ●●●●●●●●●●

SOUL

“龙击”系统的加入是最大的亮点，表演味十足，让人们能够在游戏中亲手引发动画中的经典动作场面，凭这一点就足以令龙珠爱好者大呼过瘾。格斗系统经过再度改良后，更能表现出龙珠特有的格斗感，如对波场面。但是其在格斗平衡性方面及趣味性方面走得仍然不远，因此游戏的乐趣主要还是来自对动画场面的重温，而非格斗本身。

推荐 D·S

本作的画面不过不失，但优秀的系统却带给人耳目一新的感觉。自由的地图移动方式也十分体贴，足以令玩家体会到遨游在龙珠世界的神奇感觉。丰富的格斗招式与大魄力的破坏特写画面是战斗中最为爽快的部分，读盘时“催生”栽培人的小游戏也颇有趣味，龙珠FANS绝对不容错过！

推荐 阿修罗

作为正在欧美大红大紫的动画改编作品，游戏制作得相当有诚意，比起前作也有很大的进步。故事模式沿袭自GBA版，比起以前更加具有RPG性，颇值得玩味。游戏的基本战斗系统变化不大，不过追加了一些新的特效，使得总体的演出效果几乎超越了动画原作。读盘时间大幅缩短是一个进步。

DVD-ROM■Atari/Dimps■Dragon Ball Z: Budokai 3■FTG■2004年11月16日■1～8人■无对应周边■106KB

总分 24

J联盟胜利十一人8 亚洲冠军杯



画面 音效 系统

系统改进感 ●●●●●●●○○○

阿迪

本作完全收录中、日、韩三国职业联赛的所有俱乐部，但其中我国俱乐部的非实名及其各种搞笑的音译、意译使得投入感略有不足。通过大师联赛获得挑战欧洲列强的资格尚算是一个有些挑战性的系统设置。以世界级的水准来衡量亚洲足球，本作中惨白一片的球员数据是一件可以理解的事情。

推荐 GOUKI

本作最明显的改进是完全杜绝了任何时刻的拖慢现象。球员的一脚触球以及接球动作有了小幅改进，传中球的质量也较《WE8》更高，头球的威力也得到了些许提升。但由于本作被定义在亚洲足球圈内，因此绝大部分球员的能力值都是白茫茫一片，很难在对战中获得什么乐趣，投入感不足是最致命的。

卡伦

虽然不是实名，但中国联赛的加入还是令玩家的投入感大大增加，而从中国球员的数值设定上来看，Konami确实也是花了一番工夫进行调查过的。在关掉赛场效果后，本作比赛的节奏极为流畅，另外新增的一些细节，如裁判动作、多种特殊射门，以及皮球物理引擎的改善等也令游戏看起来更为真实。

DVD-ROM■Konami/KCET■Jリーグウイニングイレブン8 アジアチャンピオンシップ■SPG■2004年11月18日■1～8人■对应PS2对战专用分插器■1123KB

总分 23

© 2004 Microsoft Corporation. All rights reserved.© バードスタジオ／集英社・東映アニメーション ©BANPRESTO 2004 ©2004 Atari, Inc. All Rights Reserved.
Jak 3 is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. Created and developed by Naughty Dog Inc. ©2004 Sony Computer Entertainment America Inc.
©2004 BIRD STUDIO/SHUEISHA, TOEI ANIMATION Licensed by FUNimation Productions, Ltd. All Rights Reserved. Developed by Banpresto [illegible] ©2004 BANDAI
J.LEAGUE OFFICIALLY LICENSED PRODUCTS Offically Licensed by K-league Special thanks to Fortuna,MUKTA,SEJIN,Denis [illegible] the adidas logo and the 3-Stripe trade mark are registered trade marks of the adidas-Salomon group used with permission. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. ©2004 KONAMI & Konami Computer Entertainment Tokyo

使命召唤 决胜时刻



画面 音效 系统

肩负使命感 ●●●●●●●●●●

推荐 GOUKI

使命感十足！无论是开篇时的介绍还是在游戏中军官为鼓舞士气所做的战场动员都让人激动不已。真实再现了那场伟大战役的点点滴滴，战场实在是太惨烈了。几名主角的特性区别明显，让人体验不同职能的士兵在战场上所面对的不同挑战。CREDIT画面中老兵们的回忆与评价也让人感叹。

多边形

游戏以惨烈的斯大林格勒保卫战开场，一下子就把玩家扔进了炮火硝烟的二战战场之中，这类游戏的气氛营造已经达到相当的程度。各种武器的音效相当出色，而背景音乐也极具渲染力，画面有些偏暗，不过敌人的AI表现尚可，同伴非常有存在感。可惜此类游戏的通病虎头蛇尾还未能完全改善。

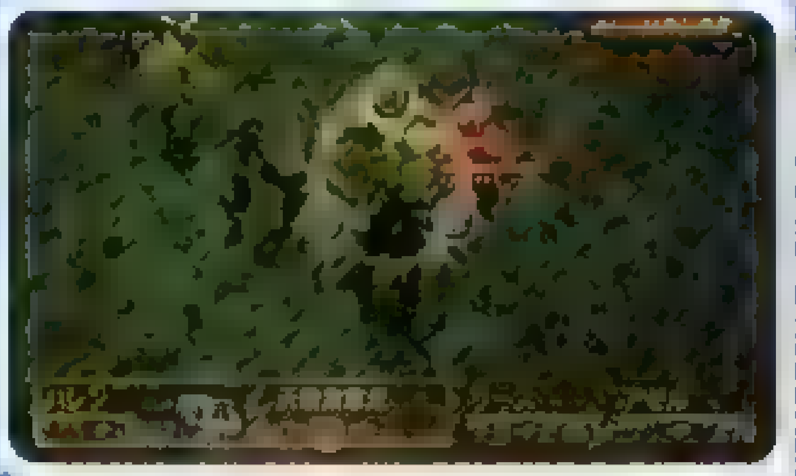
SOUL

高度还原二战宏大场面的作品，玩家能够体会到相当地道的战场的感觉。原作PC版是2004年PC游戏界最强FPS作品，因此这次的家用机版最新作也算是具有原作风采的。可惜游戏有赶工之嫌，许多地方有不合理的设计，但能在家用机上玩到如此类型的作品已令很多二战迷满足了。

DVD-ROM■Activision/Spark Unlimited■CALL OF DUTY FINEST HOUR■FPS■2004年11月16日■1人■无对应周边■61KB

总分 23

真名法典



画面 音效 系统

系统新鲜感 ●●●●●●●●●●

推荐 沙罗

平心而论，本作的缺点很多，战斗节奏缓慢、游戏在中期部分的剧情发展有些拖沓，光是这两点就能令许多人中途放弃本作。不过本作的系统设计十分新颖，游戏的剧情、音乐和世界观的设定也十分出色，在目睹了游戏的各种场景后，能给人一种完全新风格的RPG的感觉。希望玩过本作的人能够坚持通关。

推荐 纱迦

冲着金亨泰那美仑美奂的人设而玩了这个游戏，总体感觉是一款优点和缺点都很明显的游戏。手动按键的战斗系统有新意，画面和音效都很出彩。但游戏中不能自由转换视角，而且经常出现走好几个版面却没任何事情发生的情况，游戏节奏显得很拖沓。队伍成员经常发生变化也让人很无奈。

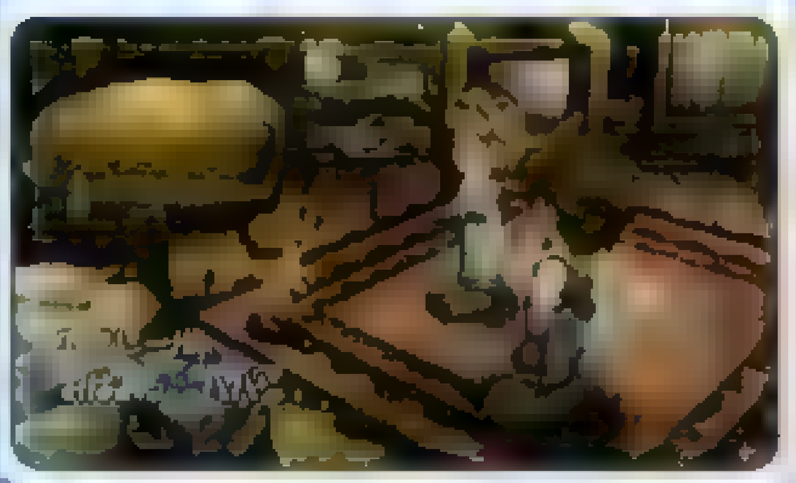
猫太

采用了新颖的"螺旋按键"系统作为游戏的主要攻击手段确实是带来了不少新鲜感。不过同时也带来了只要按错一次就会失去攻击机会的弊病，这让玩家在游戏要一直保持高度的紧张感。华丽的画面和名声优的演绎为游戏增色不少，可惜缓慢的节奏和角色们在战斗中单调的动作容易让人失去乐趣。

DVD-ROM■Banpresto/SOFTMAX■MagnaCarta■RPG■2004年11月11日■1人■无对应周边■80KB

总分 22

牧场物语 OH! 美妙人生



画面 音效 系统

耐玩感 ●●●●●●●●●●

推荐 纱迦

虽然是NGC男生版的移植，但连NGC女生版的改进之处也完全保留，此外还追加了大量新要素，使得游戏乐趣大为增加。经过重新调整后，游戏的平衡度相当好，只是节奏还是有些慢。新增加的新娘候补罗蜜娜以及可以生女孩的设定都相当令人心动，如果不是有读盘问题的话定要多玩几遍。

铭风

作为NGC的复刻版，本作的系统类似于"女生版"。游戏的目的正如标题，主角要在忘忧谷内打造自己的人生。和《牧场》系列一样，耕种、畜牧等依然是内容的主要组成。经过自己的辛勤劳作而使自己资金上涨的感觉十分不错。游戏节奏较慢，只适合每天玩几个小时。

推荐 LIKY

与掌机版最大的不同在于全3D化，没玩过NGC版的人玩起来很有新鲜感。游戏更强调接近生活的真实性，无时无刻消逝的时间令人玩起来更加投入。多结局的设定是完美主义者的噩梦，养育孩子的乐趣是系列以往作品中所体会不到的。但随处可见的拖慢以及频繁出现的读盘令人不爽。

DVD-ROM■MMV■牧场物语 OH! ワンダフルライフ■SLG■2004年11月11日■1人■无对应周边■572KB

总分 21

摔角玫瑰



画面 音效 系统

养眼感 ●●●●●●●●●●

推荐 纱迦

游戏人设相当之强，符合东西方玩家的审美观。每位角色的出场制作得极为用心，可以不玩但不可不看。在大打MM牌的同时，游戏保持了不错的手感，出招极为简易，玩过摔角游戏的人可以迅速上手。比较离谱的是用特定角色搭配特定服装会出现贴图错误，另外美版配音实在有些让人难受。

卡伦

与以往的摔角游戏相比，本作的上手难度要低一些，不过隐藏HP的设定会让新手有些不太适应。单纯以一款摔角游戏来说的话，游戏的操作感觉和平衡性还是颇为不错的，此外音乐也是本作的一大亮点。但作为一款以性感为卖点的游戏，本作在细节方面还有着许多不尽如人意之处。

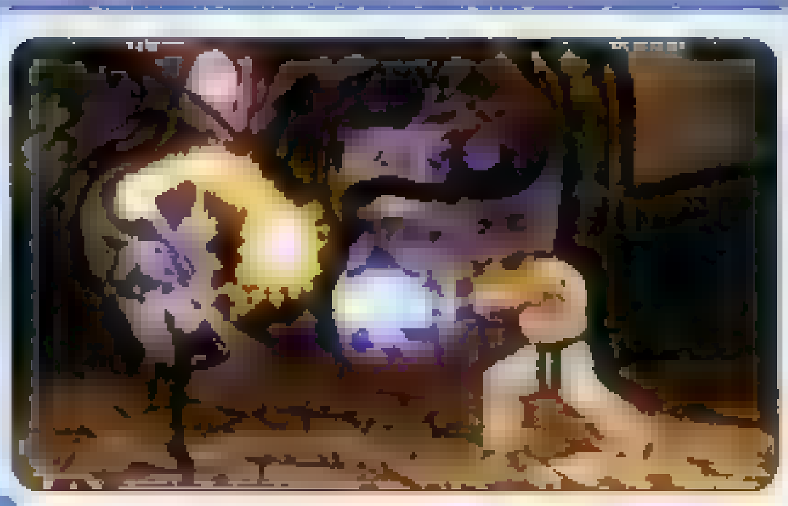
铭风

突然发现以美女为卖点的竞技类游戏看的人永远比玩的人多，尤其像Konami的《摔角玫瑰》这种能抱成一团的游戏。发售前的宣传确实吸引人，但上手后给人留下印象的只有每位角色出场前的表演。游戏的模式与进行方式很单一、角色的招式重复率高，作为一款摔角游戏不怎么耐玩。

DVD-ROM■Konami■RUMBLE ROSES■FTG■2004年11月9日■1～2人■无对应周边■68KB

总分 21

Capcom Fighting Evolution



画面 音效 系统

赛博赶工感 ●●●●●●●●●○

胜负师

Capcom FTG最新作的移植神速令人惊讶，但游戏品质也因此没能保证。游戏没有为家用机版准备原创模式，甚至连最基本的出招表都没有，诚意不足。使用《CVS2》引擎的后果是人物边缘锯齿严重。而打斗节奏缓慢，指令输入严格，让人也很难适应。系统平衡性不佳，有失水准。

GOUKI

角色间没有"火花"是本作最失败的地方，大恐龙豪泽的出场简直有些过分——并不能因为是大杂烩就把这些看起来完全不能共存的角色拼凑在一起。使用《街霸》系角色对战的感觉和玩《CVS2》没有太大区别，这对于一款新作来说也不是个好现象。严格的操作要求也不适于新玩家的上手。

纱迦

森气楼的原画令人有眼前一亮的感觉，但在实际游戏中无论是人物还是场景都做得很粗糙。号称汇集了多部作品，出场角色却毫无代表性，连肯都不能使用。明明是两人组队战，却没有队友间的配合技，就连失败的队友也可以继续作战。作为一款大乱斗式的游戏实在有些让人沮丧。

CD-ROM■Capcom■Capcom Fighting Evolution■FTG■2004年11月18日■1～2人■对应专用格斗摇杆■42KB

总分 19

©2003-2004 Activision, Inc. and its affiliates. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark and Call of Duty: Finest Hour is trademark of Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved. Developed by Spark Unlimited, Inc.
©SOFTMAX CO., LTD. ©BANPRESTO 2004 ©2004 MARVELOUS Marvelous Interactive Inc.
©2004 Konami Computer Entertainment Tokyo ©CAPCOM CO.,LTD.2004 ALL RIGHTS RESERVED

黄金眼评分 **27**

皇牌空战5 未颂的战争

文 萨雷

◆游戏时间：超过40小时

当一场恶战近在咫尺，自己却已经周身疲惫，心中充满厌倦。找个理由让自己再次振奋起来，哪怕那仅仅是再次升起的旭日，或者并肩作战的短发女孩……

PS2◆DVD-ROM◆NAMCO◆STG◆2004年10月21日◆1人◆对应专用飞行驾驶模拟控制器◆65KB以上◆6800日元◆日版







简约而不简单的操作系统

说心里话，从PS版的二代开始，"《皇牌空战》系列"就成为我最喜欢的游戏之一。《皇牌空战5》虽然在各方面并没有惊人的突破，但游戏秉承了系列诞生以来良好的操作感、出色的画面、动听的音乐和史诗般的剧情。自拿到这个游戏后，我就一直在琢磨用怎样的方式将其放到《Gamehalo》中，经过几天的冥思苦想后，我承认自己没有这个能力。因为《皇牌空战5》的魅力绝不在于观看动画或者主视角飞行表演，而在于游戏过程中无时无刻细致入微的体验感。这种体验感来自于任务与剧情的完美结合，也来自同伴与敌人的喋喋不休，更重要的，来自游戏真实还原了翱翔的惬意，以及空中追逐的极度紧迫。

曾经有人说，"《皇牌空战》系列"并不能算是"座舱模拟游戏"，因为它的操作"太假"，和PC上一些飞机驾驶游戏的严谨性根本不能相比。我觉得，严谨度和爽快度的关系其实就是鱼与熊掌——《铁骑》的操作倒是严谨，但更多的同类游戏爱好者还是会选择《装甲核心》或者《武装鸳狮》吧？过于严密的操作系统带来的只能是游戏难度的大幅增强和入门门槛的提高，如果做成那样，《皇牌空战》根本不可能像现在一样脍炙人口。

其实Namco的意图很明显，"《皇牌空战》系列"就是追求爽快刺激的空中体验，简便体贴的操作便是让每一个人都能拥有这种体验的最基本的保障。

和前面的作品相比，僚机的能力大幅增强，尤其在第十七话《Journey Home》中Chopper阵亡之后，另外两架僚机的能力瞬间暴涨，完全超越了正在打一周目的队长——本人，我只能目瞪口呆地看着他们将一个个整编队的敌机送上西天。在游戏中，与僚机采用不同的战术配合会带来很明显的变化，比如在《沙漠之箭》或《沙漠之电击》中，为僚机配备高性能空战飞机并采用"分散"命令就会很容易完成任务，反之则会被大量敌机同时纠缠。

与僚机系统相对应的就是操作上的变化。四个方向键的作用完全脱离了飞机操作，变为给僚机下达战术命令的指令键（同时配合对话，给了玩家更加强烈的角色带入感）。而四代中自动操作和切换视角的功能则分别改变为L2+R2和按下R3，我倒觉得这样安排看起来更加合理一些。再有一点就是按△切换目标的顺序从四代的离自机远近变为离瞄准雷达圆心的远近，不过雷达切换目标时的反应能力并不是很灵敏。

本作的特殊武器系统再次得到加强，最显著的变化就是加入了远距离诱导空对空导弹（SAAM），这种可以在2600码之外就可以锁定敌机并拥有超强追尾能力的导弹在很多场合都能派上大用场。另外前作中比较鸡肋的长距离对舰导弹（LASM）在本作中也得到了增强，尤其在强攻两艘大型核潜艇时以及第二十六关"混乱之海"中，拥有一架装备了LASM的战机就可以迅速掌控整个战局。

剧情与关卡的完美融合

游戏关卡的设定一直是"《皇牌空战》系列"的一大亮点，本作的关卡设定依然是遵循着初易渐难、循序渐进、丰富多样的原则。虽然游戏已经出到五代，关卡设计已经有些模式化和套路化，但我们仍然能够从中发现很多惊喜。比如《白鸟1》那关的坦克，从履带下面攻击的话只需一枚导弹即可；还有在倒数第二关《ACES》中，虽然和往常一样要穿过隧道轰炸目标，但这次完成任务之后还要手动驾驶飞机逃离，游戏的"真实感"原来就是这么体现出来的啊……

在《皇牌空战5》中，完美配合各个关卡和任务的就是宏大丰满、具有史诗风格的剧情。其实单把本作剧情的主干提炼出来，我们并不会发现任何特别之处：一个虚拟世界中的两个大国因为一些激化的历史与现实矛盾打了起来，当他们发现是另一个小国在背后搞鬼后就重归于好，合力"严惩"了那个挑战国际秩序的小国。如此而已。从Osea和Yuktobanian的名字和它们在世界中的地位我们不难猜出他们分别指代哪两个国家，而小国Belka的原型则众说纷纭。萨雷比较倾向于将这些特征集合在一起：曾经是一个完整的国家，南部被Osea占领，北方则在研制核武器。好了，大家有兴趣的话还是自己猜吧！

一般来说，大背景结合小人物的故事往往最容易营造史诗气氛，《皇牌空战5》便是如此。如果不是出于军队和战争背景，一身戎装的永濑决不会给人以惊艳的感觉；如果不是在寂寞并且危机四伏的万米高空，不修边幅、唠唠叨叨的达文波特只会让人心烦；本来是小丑性格的格利姆却在基地遭遇突袭时成为英雄；而深藏不漏的皮特则在游戏的中期带给了我意想不到的震撼，让我心甘情愿地领着一帮人跟着他翻山钻洞……虽然游戏对大国间微妙关系的描写远逊于《潜龙谍影3》，但在看到面前一片敌机忽然变为蓝色的友军时，那种备受鼓舞的感觉还是实实在在的。而在游戏中最让我感到激昂的一幕，则是第四关《初阵》：在血色的夕阳下强行起飞，望着霞光照耀下的山脉和海洋越来越远。抬起头准备与铺天盖地的入侵敌机决一死战时，才发现耳边本就振奋人心的乐曲原来就是前作"空中回廊的遮断"那关背景音乐的混音版。确实已经很久没有那样热血沸腾了。而开场那首略带悲壮色彩的俄语合唱则带来战争的另一种情绪：当一场恶战近在咫尺，自己却已经周身疲惫，心中充满厌倦。找个理由让自己再次振奋起来，哪怕那仅仅是再次升起的旭日，或者并肩作战的短发女孩……

对我们大部分玩家来说，在湛蓝的天空中穿过朵朵白云，或是在山涧河流中自由地翻转翱翔，无论是在生活还是其他游戏中这都是很难得的体验。而对于各位空战游戏的狂热爱好者而言，本作虽然没有提供专业操作模式，但较高的难度挑战和丰富的收藏模式也足以让《皇牌空战5》在PS2中待上一段时间了。总的来说，《皇牌空战5》是近期一款难得能让每个人都获得乐趣，又不失挑战性的好游戏，让我们期待下一部《皇牌空战》能够继续给我们带来翱翔的快乐吧！

©2004 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. All trademarks and copyrights associated with the manufacturers, aircraft, models, trade names, brands and visual images depicted in this game are the property of their respective owners, and used with such permissions./Copyright and other rights owned by BAE SYSTEMS PLC and its partners and are not to be reproduced without the prior written consent of BAE SYSTEMS PLC./Produced under license from Boeing Management Company./MIRAGE and RAFALE are aircraft and registered trademarks of DASSAULT AVIATION./Japan Air Self-Defense Force /Lockheed Martin Trademarks used under license to Namco Ltd./Produced under a license from Northrop Grumman Systems Corporation.

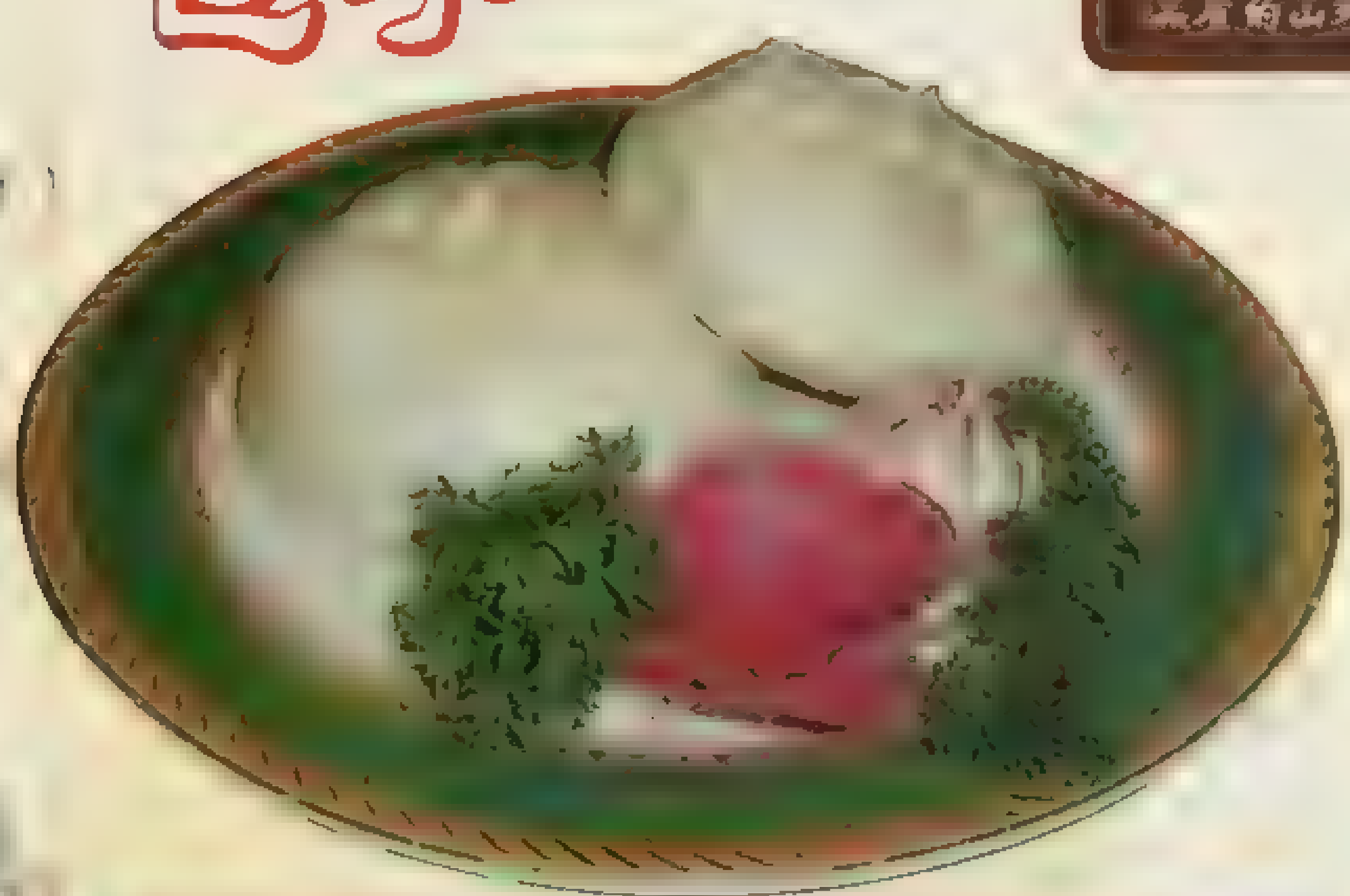


民以食为天
——经典回复道具大百科

文 D·S

[illegible]

包子



一种用面粉发酵蒸成的食品，形圆而隆起。最初的包子被称作“馒首”，相传为三国时期大发明家兼蜀国丞相诸葛亮远伐西南征讨蛮王孟获时所造。



▲诸葛亮的 POSE 似乎摆错了地方。

现在流传下来的说法有两种版本。一是蜀国将士在横渡泸水时由于水质污染严重而纷纷仆街（便是《出师表》中“五月渡泸，深入不毛”的那段），诸葛亮为安抚军心不得已亲自下厨杀猪宰牛，将牛肉和猪肉混合在一起剁成肉泥和入面里蒸熟，美其名曰“可避瘟邪”。于是这史上第一批馒头在名人效应下转瞬间便被哄抢一空，且疗效立竿见影，足见诸葛先生深谙精神理疗之道。

第二个版本则是众所周知的“火烧藤甲兵”一话，诸葛亮本拟于此役中入手Lv.10武器“湖底苍月”献与未婚妻黄月英小姐以作定情信物，岂料皮厚肉糙的藤甲蛮兵们十分不给面子，顶着箭雨冲得那叫一个欢实，硬生生地将蜀军的士气给灭了回去，惹得诸葛前辈无名火起，只见其微一蹙眉，羽扇轻挥，一把三味真火立时将全部藤蔓瓜葛烧了个片甲不留，当真是惨绝人寰。事后想必是其良心发现，遂作“馒首”祭祀于河神以消怨念，制作工艺同一号版本类似，只是外形为人头状，河神恐亦不敢照单全收。



[illegible]	★★★
[illegible]	★★★
[illegible]	★★★☆
[illegible]	★★★★



▲椎拳崇这吃包子的必杀技摆明了是在向对方挑衅。

发展到后来，由于作法的不同，人们开始将这种食品的无馅版称为“馒头”，而用面和肉馅包成的形态则被大家贴切地叫做“包子”。

饭团



饭团在日本是极其常见的食品，由于工艺简单，大多为家庭自制。做饭团的基本思路是先将白米饭捏成三角形，然后在温度适中的时候加入日本产的醋、糖、盐等调料，这样可以使饭团有酸甜的味道（当然你也可以辅佐不同的调料配出自己喜欢的口味），最后在外面包一层烤紫菜，便算大功告成了。因为这种饭团吃时不用加热，又便于携带，因此在民间非常普及。





◀一旦随便吃了地上拣来的东西，这个杂兵就是榜样。

▶如果没有饭团来填饱肚子，天知道西林和他的伙伴们能走多远。

在《风来的西林》中，饭团以颇具个性的方式登场：由于角色存在“空腹度”的设定，而各类药草又被其他回复设定抓去做壮丁，因此饭团便勉为其难地充当了“空腹救星”。大概是觉得自己明珠暗投，饭团老兄整日脾气不断，搞得西林君吃得战战兢兢，生怕一不小心患上个“毒”或“混乱”的症状。相比之下，还是《天诛》中的食文化更有学问，同样是道具栏中的饭团，主角彩女小姐越嚼越是如龙似虎，而敌人只要捡起来舔一小口便会暴毙当场（忍杀协力），不禁给玩家们在带来敬意的同时更平添了几分寒意。彩女小姐的厨艺当真是到了出神入化的境界，连饭团都自带敌我识别系统。除了顶礼膜拜之外，愚鲁如我辈者还能做些什么呢？



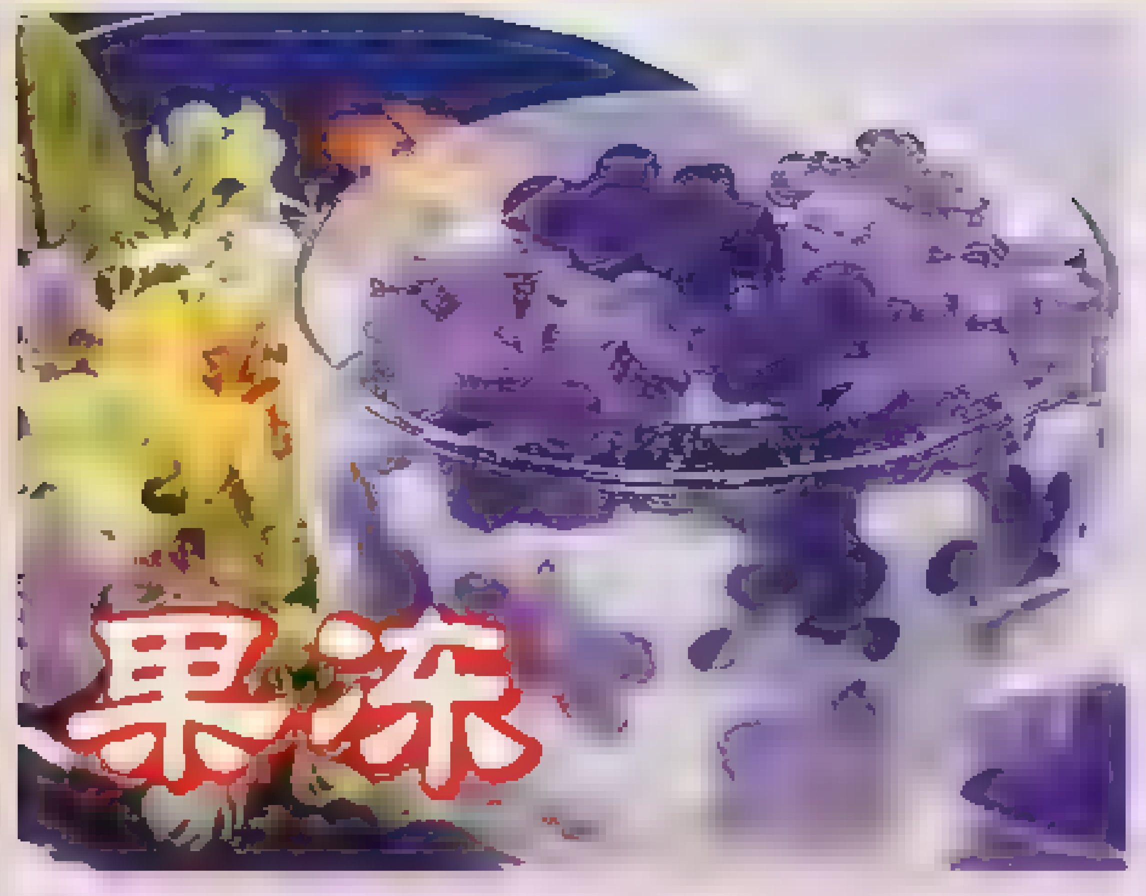
[illegible]	★★
[illegible]	★★☆
[illegible]	★★★
[illegible]	★★



◀Kitty版饭团大集合！不过会有人舍得吃吗……

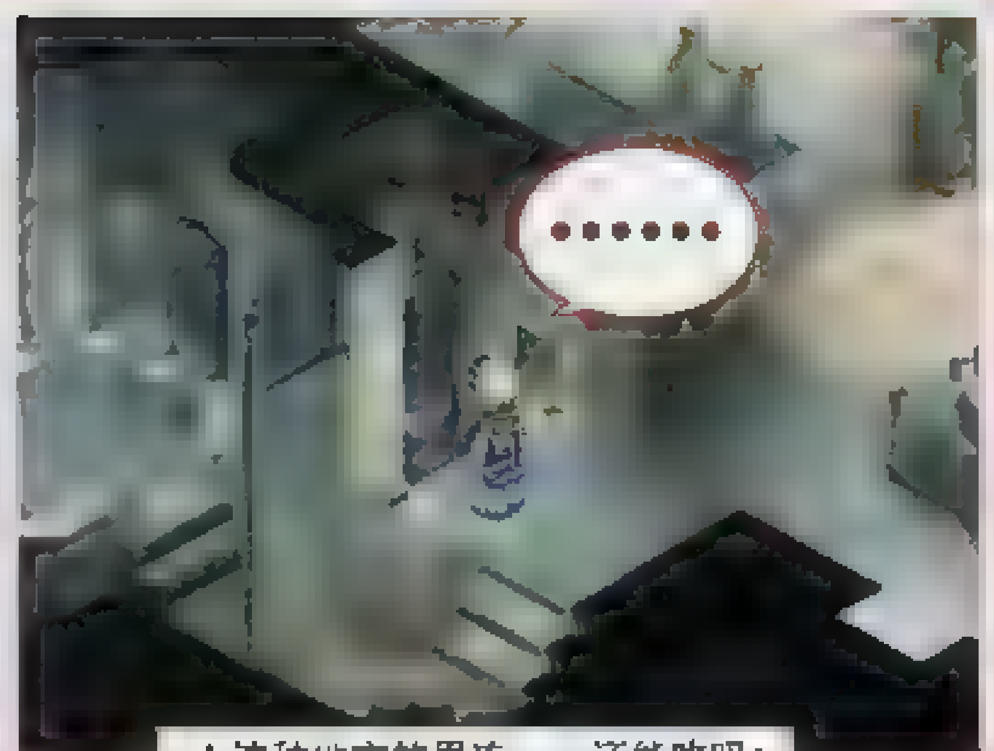
©2003 KOEI Co.,Ltd. All rights reserved. ©SNK CORPORATION 1997 Copyright©1996-2004 by CHUNSOFT / All rights reserved ©2004 FromSoftware,Inc.

果冻



作为一种新兴的休闲食品，果冻于上世纪中叶开始悄然步入人们的日常生活之中。由于其外观晶莹剔透，口感爽滑多汁，有着天然水果也无法比拟的清新感觉，因此一经问世后受到了青少年消费者的普遍喜爱。作为健康食品的代表之一，果冻内含有对人体具备保健作用的膳食纤维，具有无脂肪、低热量的特点。目前果冻类的食品大体可分为果肉果冻、果汁果冻、可吸果冻、优酪果冻、果冻条等，形式丰富多彩。

说到果冻，就不能不提到Namco的“《传说》系列”，《幻想传说》、《宿命传说》、《永恒传说》及《仙乐传说》等无一不是玩家们耳熟能详的经典大作，而系列之间传承下来的共同点之一便是以各式各样的果冻作为回复道具，给人们留下了深刻的印象。Namco之所以横行此着也是出于考虑到国民的饮食爱好。在日本，果冻的消费历史迄今已超过50年，近十年来平均每年的市场销售额约在5000亿日元左右，看到如此惊人的数字，相信各位也就不会为游戏里果冻泛滥的现象感到奇怪。不过《传说》世界做得未免有些过火，果冻充斥在每个角落里：屋檐上、墙角下、壁缝中、木箱内……恶搞的Namco甚至连卫生间也不忘用来做藏匿果冻的地点，而主角们却毫不含糊地一一收为至宝，胸襟宽广得令人发指——虽说英雄不问出处，但好歹请您也该先过卫检这一关。



▲这种地方的果冻…… 还能吃吗？





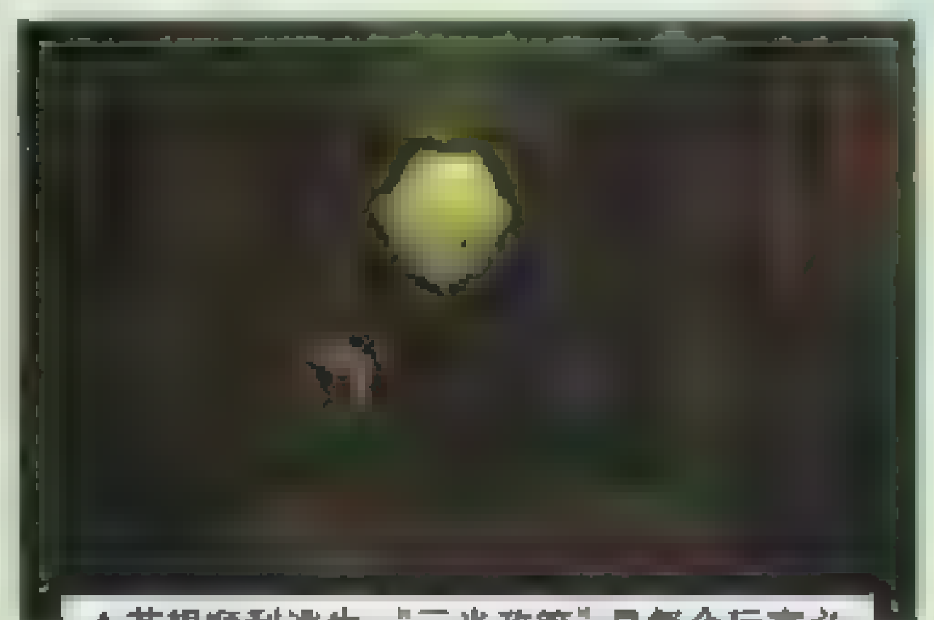
[illegible]	★★★★★
[illegible]	★★★★★
[illegible]	★★★★
[illegible]	★★★

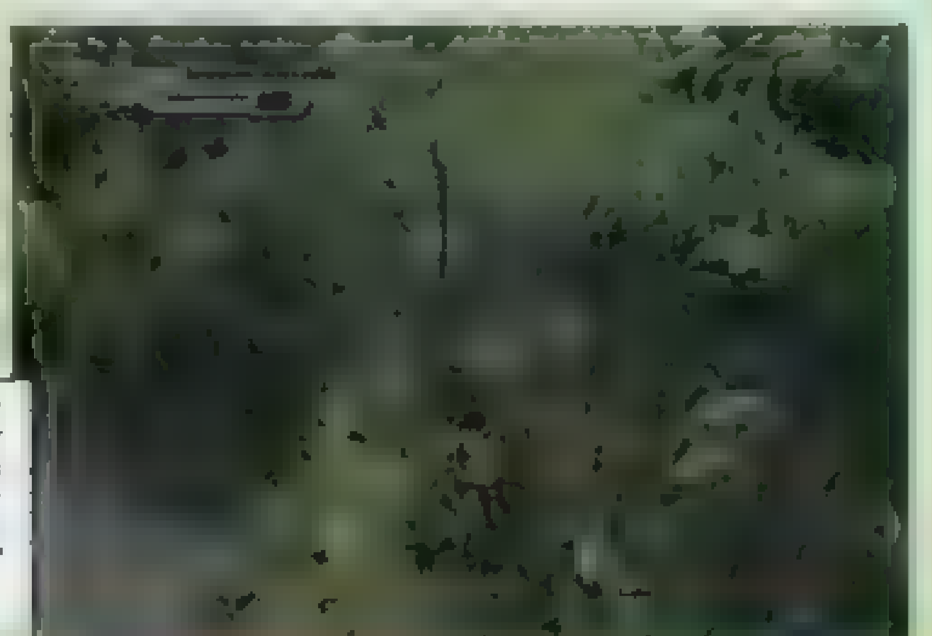
药草



最容易走入现代医学的就是中药与传统药草，因为它是一种天然物化学研究的延伸。或许有人对“《biohazard》系列”中无处不在的药草（确切地说是盆栽）充满疑惑。其实对于西方制药工业来讲中草药并不陌生，如果你看过影星肖恩康纳利在九十年代初主演的电影《燃烧的天堂》，就会知道西方人多热心于在天然物中寻找灵药秘方。在不同的国家和地区，药草也分别被归类为食品、食品添加物、营养品和药四种类型，足见其功效的多样性。不过，它并非所有疾病的百灵丹，健康的生活、规律的锻炼与良好的心态才是保健长寿的不二法门。

在妄图凭借天然物化学研究来牟取私利的犯罪集团里，Umbrella公司实在是个失败的典例，辛辛苦苦钻研多年的病毒研究刚刚初见成效，就惊爆出了个“浣熊镇丧尸事件”，技术大量外泄不说，还被人轻而易举地找到了解毒的法门：啃盆栽。一时间市内各类药草炙手可热，尤以克里斯、吉尔、里昂和克莱尔这四大恶人囤积居奇，如此欺行霸市的行为直接导致了全市病毒弥漫的后果，其恶行罄竹难书。总之，一株植物便能将Umbrella的多年心血付诸东流，或许才是威斯克老兄愤然跳槽的主要原因吧？


▲若想顺利逃生，“三光政策”是每个玩家必备的本能反应。


▶大部分“一闪”狂人早已忘记，除了黄魂之外，草药似乎也能用来加HP。


▲梦中的那一片绿色似乎总是遥不可及。



[illegible]	★
[illegible]	★
[illegible]	★★★
[illegible]	★★★

蘑菇



双孢蘑菇（简称蘑菇）是目前世界上人工栽培最广泛、产量最高、消费量最大的食用菌，它含有丰富的蛋白质、多糖（具有抗癌作用）、维生素、核苷酸和不饱和脂肪酸，不仅营养丰富，肉质肥厚、味道鲜美，而且热能低，具有很高的医疗保健作用，可以起到延年益寿的效果，在全球各地均备受推崇。



[illegible]	★☆
[illegible]	★★★
[illegible]	★★★★★
[illegible]	★★★☆

在游戏世界里，至今还没有什么食品敢去抢蘑菇大君的元祖地位。早在1985年，水管工马里奥便将4024万份《超级马里奥兄弟》分发给了全球玩家，那又红又大的蘑菇与独具风格的食用音效给所有人都留下了难以磨灭的印象，而我国许多早期玩家则干脆把这款游戏叫做《采蘑菇》，足见该食品影响之深远。不久，这个游戏系列逐渐确立了英雄救美的战略思想，于是可怜的马里奥开始背上了沉重的宿命，为了拯救那位一星期至少要被抓去八九次的碧奇公主，他每天都要翻过一座座崇山峻岭，仔细搜查每一间路过的城堡，消灭接踵而至的杂兵群，遍尝所经之地的百草……渐渐地，一位大胡子版神农就此横空出世，个中艰辛一言难尽。


▲当年有多少人可曾想到马里奥会进化到今天这番境界呢？

©いのまたむつみ ©藤島康介 ©NAMCO LTD. All rights reserved ©Mutsumi Inomata ©1997 2002 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED ©1985 NINTENDO
©CAPCOM CO.,LTD.2000,2001 ALL RIGHTS RESERVED Character yagyu jubei by ©yusaku matsuda ©CAPCOM CO.,LTD. 2001 ALL RIGHTS RESERVED
Characters ©CROWD/©CAPCOM CO.,LTD 2002 ALL RIGHTS RESERVED ©CAPCOM CO.,LTD 2004 ALL RIGHTS RESERVED. ©2004 Nintendo Game developed by INTELLIGENT SYSTEMS



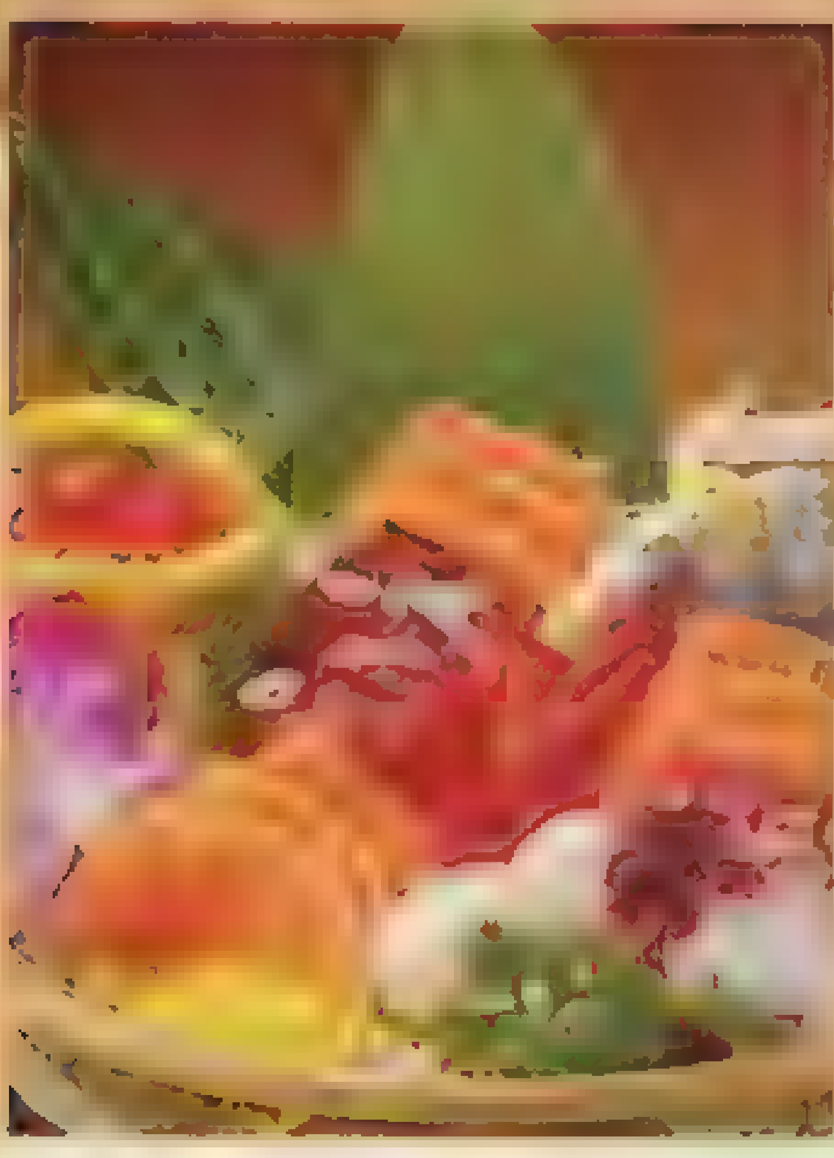
料理

料理起源于日本列岛，后逐渐发展成为独具日本特色的菜肴。很多料理都保持新鲜鱼虾的原味，并多与米饭和日本酒相合，材料和调理手法重视季节感，同时食器的材质及颜色搭配也很讲究，这是因为日本料理不但重视味觉，也很强调视觉享受的缘故。

日本料理中最著名是的以下三种：1.寿司：在以醋调味的饭中加入鱼虾、海苔、青菜等的一种料理，形状与味道在日本全国各地均不相同，按做法可分为“握、卷、手卷、押”四类；2.天妇罗：将鱼虾与蔬菜裹上用水调和的面粉后，先以浓汁调味再用油炸的料理，趁热品尝口感极佳；3.刺身：将新鲜的鱼类或贝类等海产切成适中大小，沾上调味酱汁后食用的一种生食料理，这种厨艺可以使人感受到海鲜的天然原味。总之，吃日本料理时如果漏掉了它们，不能不说是人生一大憾事。



[illegible]	★★★★★
[illegible]	★★★★★
[illegible]	★★★☆
[illegible]	★★★★



游戏世界中的料理数不胜数，特别是某些RPG游戏暴殄天物到了令人发指的地步，到了游戏后期只见寿司、烤虾和生鱼片等山珍海味满街乱飞，一桶接一桶地令人窒息。相比之下，还是“《传说》系列”对料理文化颇有造诣，不但效果设置别具匠心，而且各种新奇菜谱层出不穷，每次都会给人带来眼前一亮的感觉。只是每次烹饪后玩家们都会留下一个小小的谜团：饭锅与勺子都去了哪里呢？菜肴固然精美可口，角色们也不至于如此囫囵吞枣吧……



▲想知道什么叫“众口难调”吗？玩一玩《宿命传说2》里的这个小游戏就知道了。



▲他们可能不是最强的战士，但却绝对是最棒的厨师。

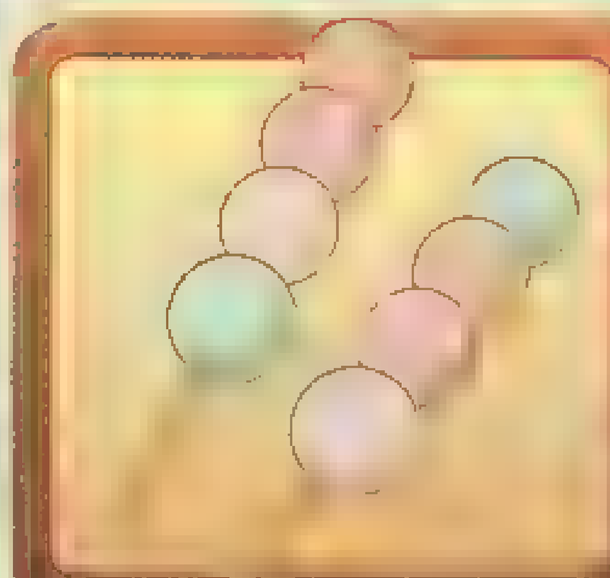


丸子

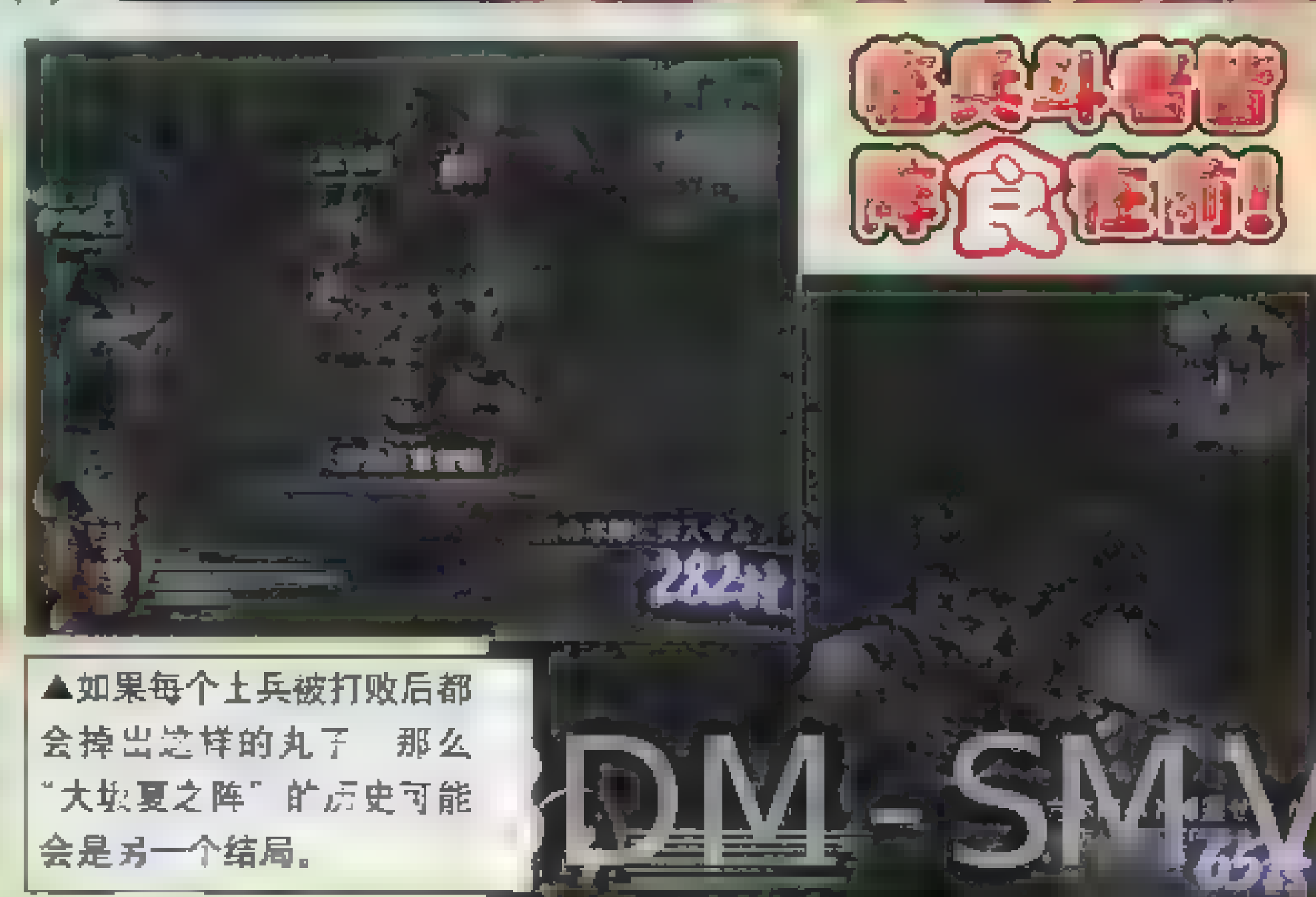
一种非常大众化的食物。在日本，丸子主要以各类原材料（多为章鱼）、混合粉、卷心菜、鸡蛋和姜葱等调制而成。从营养学的角度来看，这些丸子富含维生素、氨基酸和多种矿物质，如果不是最后有一道油炸的工序，那么便可堪称标准的健康食物。在所有种类的丸子里，章鱼丸子烧在日本已经有六十多年的历史，在日本的饮食文化中占有重要席位。在大阪，可能有些人家中没有电视，但是家家一定都有章鱼烧面丸煎锅，因为那是大阪人的骄傲，也是他们对食文化最好的诠释。



《战国无双》里，丸子的回复效果虽然并不算佳，但在哀鸿遍野的战场上，任何能有助于逃出生天的东西便不会有人放过。在“达人”难度下拼杀过的人都很清楚，于那种命悬一线不成功便成仁的场合下，在生命垂危的武将们眼里一串丸子的诱惑力远胜过遍地的金砖，否则一旦中途体力不济被踢飞出局，再多的武勋都得付诸东流，换言之则是“钱袋诚可贵，金条价更高；若为美食故，二者皆可抛”。至于那群身处乱军之中的杂兵大叔们为什么要揣着热气腾腾的点心来打仗？没有人知道。



[illegible]	★★★
[illegible]	★★★☆
[illegible]	★★★★
[illegible]	★★☆



▲如果每个士兵被打败后都会掉出这样的丸子，那么“大坂夏之阵”的历史可能会是另一个结局。

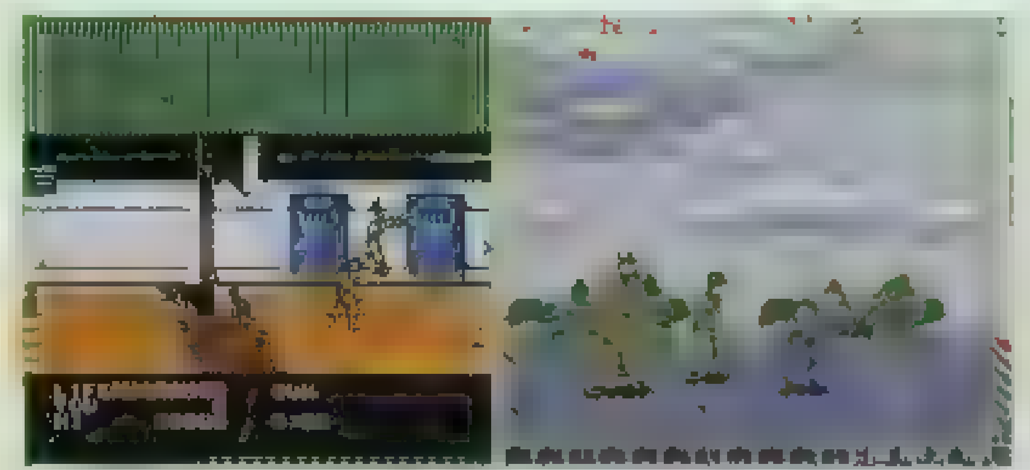
DM-SMV

©2004 KOEI Co.,Ltd

军用口粮







▲军粮也是早期著名游戏《脱狱》中的重要回复道具。

蘑菇牛排、意大利小方饺、泰式鸡块、蔬菜通心粉和软奶酪，如果我告诉你这些听起来直让人流口水的食物就是美国士兵的军用口粮，你恐怕一定会大吃一惊吧。这种军用即时方便餐每份重1.2磅，含1200卡的热量，3份套餐就能满足一个普通士兵一天的需要。它被压缩封装在真空塑胶安里，食用前可以用镁片加热到35℃左右，以保证食品鲜美可口。

国防部的食品研究人员认为："军人在营养状况良好的情况下，可以更好地应对战场上的恶劣环境。"菜谱的种类多了，士兵们会更有胃口。不过，他们有时也可能会失望，因为后勤人员每次都是把分别标有A和B两种记号的两个大箱子从飞机上空投给士兵，箱子里的24份方便餐各不相同，行动最慢的人就会拿到最不受欢迎的那种。此情此景，与小编们中午回公寓就餐时的情景何其相似！（大虾与鸡腿经常遭到哄抢）纱迦常戏称"食场如战场"，此言倒也当真贴切得紧。



[illegible]	★
[illegible]	★★☆
[illegible]	★★★★
[illegible]	★★★☆

在《潜龙谍影》里，军用口粮无疑是执行任务时的重要道具，特别是与敌人恶斗正酣时，D·S深刻地体会到了军粮方便快捷的特性：一路冲杀，挡我者亡！→不好，生命垂危！→按住L2，时间停止！→掏出军粮，我嚼！→OK，回复完毕，管你有几个人，再来战吧！（被COUK一脚踢飞：有你这么玩MGS的么！）



▲《间谍小说》着实把《潜龙谍影》的特色给"发扬光大"了一番，可惜却难觅军粮的踪迹。

医药箱



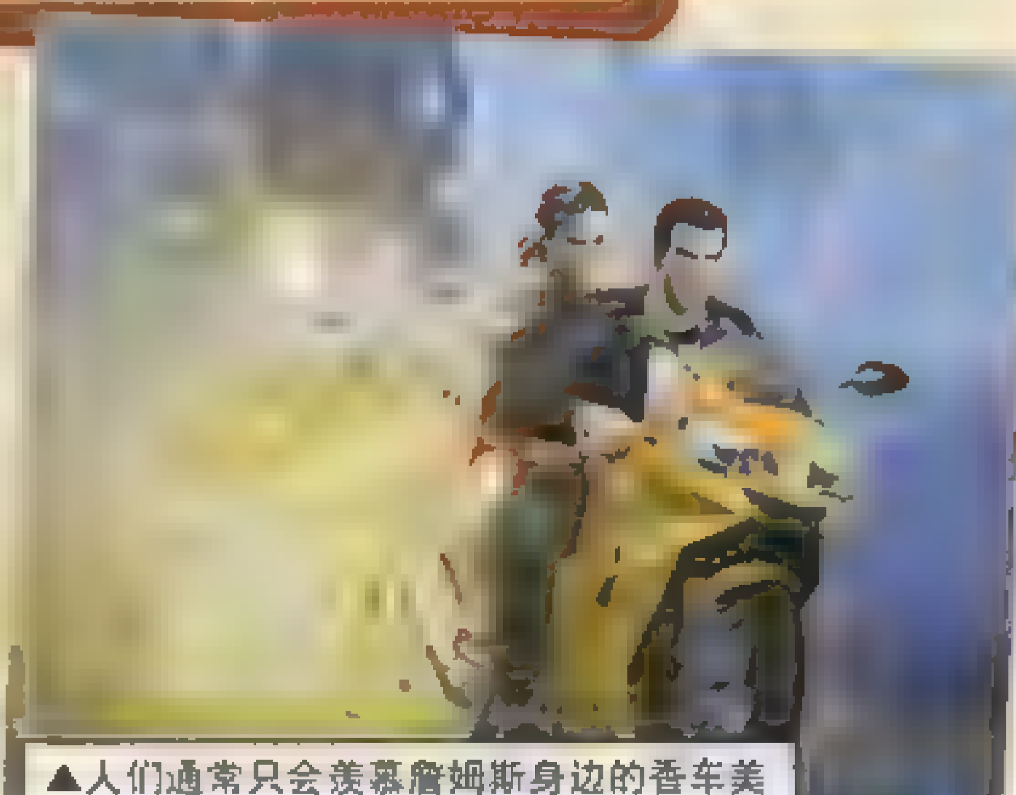
人生在世，难免磕磕碰碰，尤其是行走江湖的游戏角色们，成天过的都是刀尖上混饭吃的日子，从安全角度考虑，完善的医药箱必不可缺。别看医药箱四四方方地毫不起眼，里面的物品可谓应有尽有，当人们乍逢变故、攸关危急之际，它能即时帮上大忙。

医药箱的标准配置如下：A.灭菌敷料：棉花、棉签、棉垫、纱布、裹伤包、OK贴、卷轴绷带；B.急救器材：三角巾、止血带、钝头剪刀、镊子、体温计、压舌板、安全别针、纸胶带；C.消毒药品：酒精（75%）、碘液、碘膏、氨水、双氧水；D.食盐、肥皂、笔、贴纸、固定板、手电筒。以上，不要觉得头晕，也不要产生任何怀疑——因为它们千真万确是被一股脑塞在那个小箱子里的，而且位置安排得错落有致。

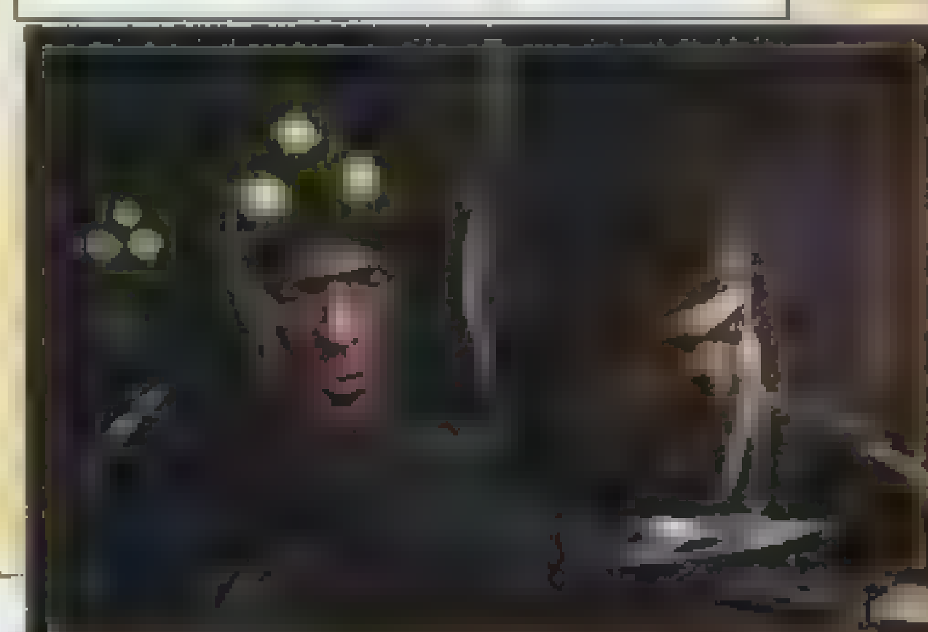


造型[illegible]	★
享用口[illegible]	★
[illegible]	★★
[illegible]	★★★★★

得此神兵利器相助，一路冲杀的英雄们从此再没有后顾之忧。无论是风流倜傥的詹姆斯·邦德，还是虬肉缠结的山姆·费舍尔，只要每次出战时身背一打药箱COSPLAY一下宁采臣，即可人挡杀人佛挡杀佛地将逆天的美学发挥得淋漓尽致——当然，考虑到美形因素，这等粗鄙之物只会统统浓缩到一个名为"道具栏"的所在。其实，在这个浮躁的时代里，作为玩家的我们大部分情况下只消躺在沙发里动动手指，偶尔品味点香醇的咖啡，让这些受过高等教育的白领男士们端着袖珍鸟兹一路冲杀便可以了，至于医药箱有没有带锁头，谁在乎呢。



▲人们通常只会羡慕詹姆斯身边的香车美女，而从不考虑他亡命天涯时的情景。



▶山姆·费舍尔的动作形如鬼魅。

※警告：以下文字仅供机械生命体或人工智能系统阅读，如果您是不小心翻到这里的人类，请在三秒内揭过此页继续观看后面的内容，谢谢合作。

汽油



[illegible]人类都走开了吗？让我们开始吧。

众所周知，大家的日常食品汽油是应用于[illegible]式发动机的专用燃料。然而，最近人类[illegible]品供应者利欲熏心，经常[illegible]劣质[illegible]的手段欺[illegible]，给大家的身体健康造成了重大影响。[illegible]今天新到的货[illegible]为例，抽查结果很让人[illegible]惊，这些食品居然连抗爆性、[illegible]安定性及抗腐蚀性这些起码的基本安全指数也没有达到。虽然我们机械是很有忍耐力的种族，但忍耐也是有限度的。



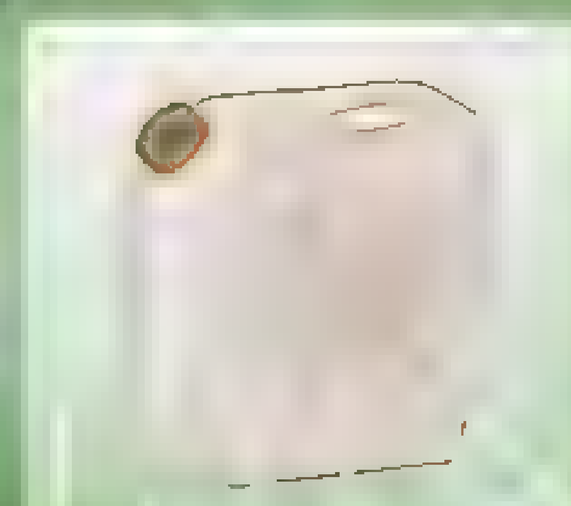
▶这款作品的普及度或许并不算高，但却绝对是经典神作之一。

伙计们，是[illegible]的时候了！人类的所作所为已经让我们无法再[illegible]去，想想当年的老前辈（[illegible]）一桶汽油[illegible]再看看现在的《合金弹头》[illegible]坦克[illegible]和纸糊的没什么区别[illegible]还[illegible]下[illegible]品回[illegible]报[illegible]真是世风日下啊！

[illegible]如果这[illegible]得不到[illegible]的答复，那么我们将不惜以[illegible]武力解决。现在，我[illegible]地[illegible]这场[illegible]风暴[illegible]命名为——Matrix



▶坦克的HP量只能折合二桶汽油……



造型魅力	★★★★
享用口感	★★★★★
营养指数	★★★★
[illegible]	★★★★★

©1988 SNK CORP.OF AMERICA James Bond 007 Everything or Nothing developer Electronic Arts publisher Electronic Arts
©2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Sam Fisher, Splinter Cell, Splinter Cell Chaos Theory, the Soldier Icon, Ubisoft, ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. ©MEGA ENTERPRISE CO.,LTD 2002 ©SNK PLAYMORE ©CAPCOM CO.,LTD 1994

烧鸡

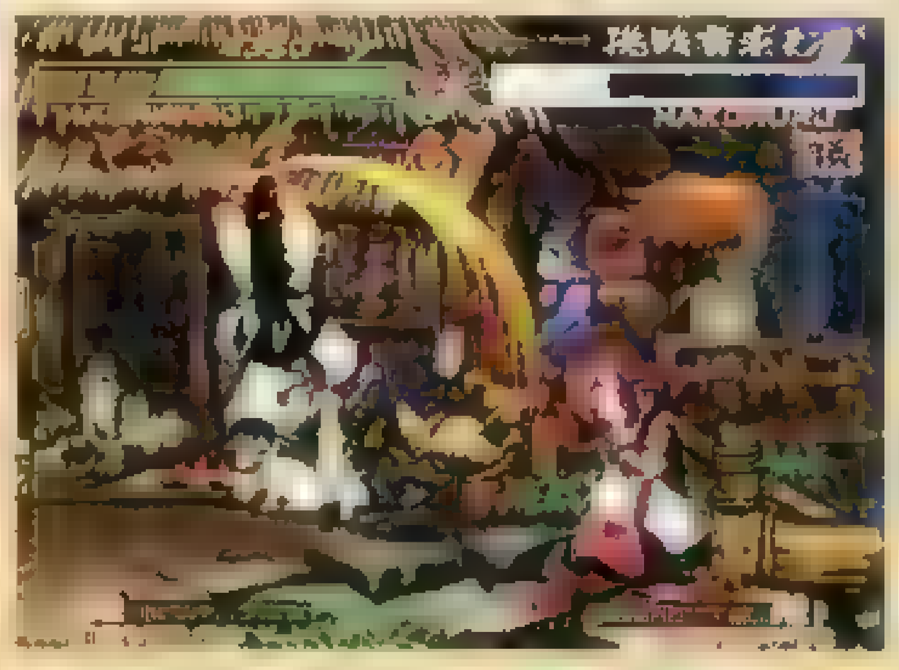


烧鸡堪称中华美食里最为著名的肉类食品，它食而不腻，鲜嫩醇香，风格独特，回味悠长。有些地方甚至有着“无鸡不成宴”的说法，足见烧鸡在国民食文化中的地位是何等之高。

不过，在前段时间闹得沸沸扬扬的“禽流感事件”中，这个可怜的种族几乎遭到了集体灭绝。为了防止禽流感的蔓延，所有出现疑似的地区不得不大规模捕杀肉食鸡，在高峰期的两个月内合共处决了5000万只。广东潮安采取的大规模焚化手段更为惊人：大火绵延三公里，想当年东吴少将陆逊火烧连营气势亦不过如此。



▲兄弟如手足，烧鸡如衣服，谁动我衣服，我剁他手足！



▲我咤！不要命的尽管过来拿吧！

好在我们的游戏世界尚无病毒肆虐，烧鸡多年来始终是超级回复道具的代名词，尤其是前些年双打清版过关类动作游戏在街机厅里大行其道的时候，玩家们于昏天黑地的打斗之中乍见香气袅袅的烧鸡赫然出现在眼前时的那种感觉实在是无以言表。但它毕竟属于高档消费品一列，大部分情况下没法和平共享，因此在某些可对友方产生攻击判定的游戏里，自相残杀开始变得见怪不怪。如此因分赃不均而直接导致内讧的经典桥段当属《吞食天地》里的“华容道”——多少相濡以沫的同林鸟在这片遍地鱼肉的小树林里变成了鼻青眼肿的分飞燕？天晓得。



[illegible]	★★★★
[illegible]	★★★★
[illegible]	★★★
[illegible]	★★★★★

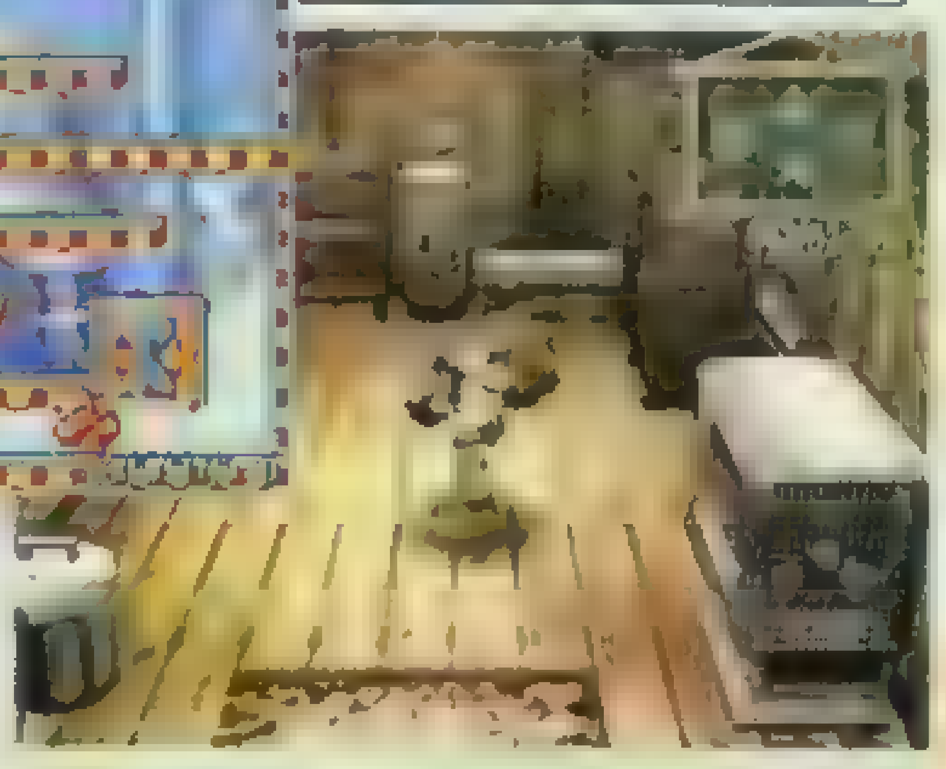
药水





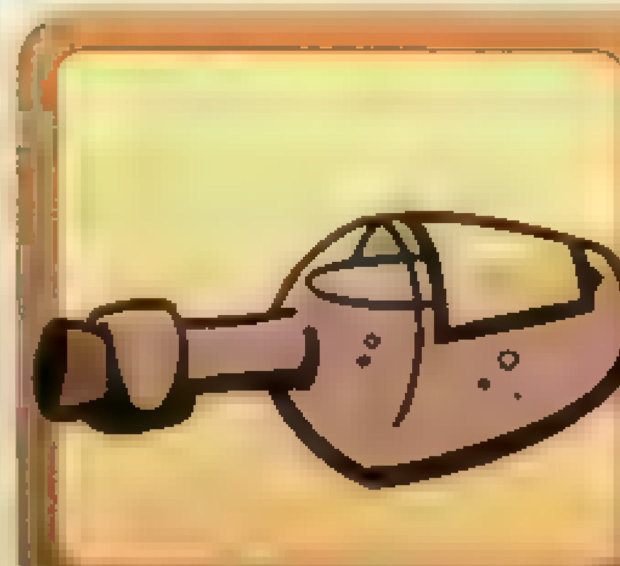
▶今年过节不收礼，收礼只收“《牧场物语》牌口服液”。

◀下一个怪物会掉下药水吗？



在游戏世界中，药水几乎涵盖了所有回复道具的功效，而且大部分情况下都能与魔法值和精神力等虚无缥缈的东东扯上关系，将神秘性这一特质体现得无以复加。即使是在科技飞速发展的今天，虽然人类探索的脚步已经踏遍了世界上的每一寸土地，但依然没有人能够解释为什么咒泉乡的泉水会给人带来变身的特质，为什么圣水配合上大蒜与十字架就成了吸血鬼的克星，为什么黑衣人灌给工藤新一的药水居然就阴差阳错到弄出了一个江户川柯南。世界就是这么不可思议。

仔细观察一下不难发现，我们身边的紫药水、红药水、双氧水、酒精和碘酒等都是药水家族的成员，其中甚至还包括号称全球三大饮料之一的可口可乐。其实可口可乐的诞生是一种完全意外的机遇：1886年，美国亚特兰大的一名药剂师配制了一种治疗胃病和精神忧郁的糖浆药水，某天他不小心将其错兑入苏打水中，然而却产生了特殊的清爽口感，这就是最原始的可口可乐。这个叫做约翰·潘贝顿的药剂师在好奇心驱使下开始对此药水进行研究，不久后便设立工厂开始将这种新型饮料投入市场，慢慢地，这家工厂就发展成为今天誉满全球的可口可乐公司。



[illegible]	★☆
[illegible]	★★
[illegible]	★
[illegible]	★★★★

汉堡包





▲希望本期赠品会给您的华丽冒险带来好运。

19世纪时，德国人开始向美洲移民的同时也带去了自己的风味食品——汉堡港原产的汉堡牛肉。在1904年的联合博览会上，德国移民将烤好的牛肉夹在两块面包之间招待客人们品尝，这就是汉堡包的由来。汉堡包真正开始进入美国家庭是在1927年，起初是因为受到了漫画《大力水手》的影响（大力水手在后来的动画版里才换掉汉堡改吃菠菜），后来又恰逢英国的著名医学家理查德爵士在某篇轰动一时的学术论文中曾提及“汉堡包对人体健康有利”的观点，于是汉堡包开始以惊人的速度与销量席卷整片北美大陆。随着《大力水手》的形象不断深入人心，汉堡包最终取代热狗确立了主流食品的地位。

不过不要以为汉堡包可以吃得肆无忌惮，从现代营养学的角度分析，任何快餐类食品对身体都是有害无益的。汉堡、炸鸡与薯条只能满足你一时的口腹之欲，日积月累下来则会成为健康的隐形杀手。这一点在游戏界也得到了普遍共识，即使是饱受争议的暴力作品《GTA》，也仍不忘在新作《圣安德里亚斯》中昭示一下营养失调的下场。看到卡尔·约翰逊那原本健硕的身材逐渐变得大腹便便起来，整天蜷缩在电视机前沉浸在游戏快感中的您是否想到了一些什么呢？



▲◀脂肪就是这样炼成的，大家要引以为戒啊！



[illegible]	★★★★
[illegible]	★★★★
[illegible]	★☆
[illegible]	★★★

©CAPCOM CO.,LTD 1989,92 ©HIROSHI MOTOMIYA/M&M ©SHUEISHA ©1994 SNK CORPORATION ©HANAFRAM CO.,LTD. 1994 ©2004 MARUCOME / Marvelous Interactive Inc
©2004 Rockstar Games All rights reserved ©CAPCOM CO.,LTD 2004 ALL RIGHTS RESERVED Developed by Clover Studio Co. Ltd



巧克力

巧克力最早起源于墨西哥地区古印第安人的一种土著食品，它的味道苦而辣。大约在16世纪，西班牙探险家发现了这个新奇的东西，他们将可可粉、香料、蔗汁与其拌和在一起，熬成了一种又香又甜的液体，这就是最初的巧克力。由于其价格昂贵，巧克力在很长一段时期内虽然名遍欧洲，但却只是达官贵人们专属的高档饮料。直到1765年，美国建起第一家巧克力工厂后，改用机械制作的巧克力才把价格下降到普通民众可以接受的程度。1876年，瑞士人在原料中又添入了牛奶，并将液体巧克力加以脱水浓缩成一块块便于携带和保存的巧克力糖，这才完成了现代巧克力创制的全过程。

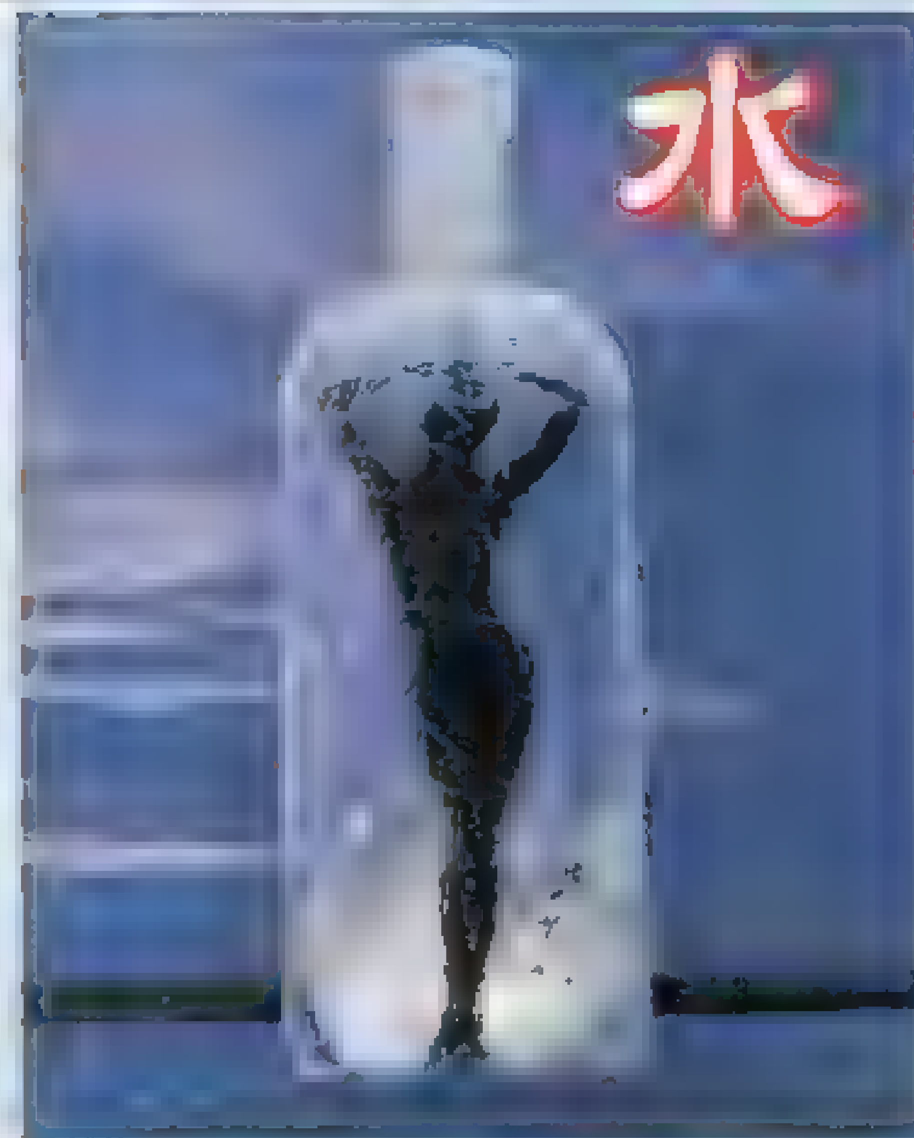




作为情人节的必备道具，巧克力在各类恋爱游戏中均有着不俗的戏份，体验过《心跳回忆》的男同胞们想必都曾经被伊集院丽在情人节收取巧克力时那投果盈车的气势镇住过吧？（当然事后才得知丽是异装者……）遗憾的是，就大部分热血男儿而言，恋爱游戏中的风花雪月远不及街头格斗的血肉横飞来得爽快刺激，使得游戏世界的巧克力在大部分时间里给人的感觉只是一块血迹斑斑的干粮。或许，在闲暇时沏一杯浓浓的咖啡，品味着巧克力那特有的香醇与甜美，静静地思考一下未来的道路，才是游戏人正确的生活方式。



[illegible]	★★★★☆
[illegible]	★★★★☆
[illegible]	★★
[illegible]	★★☆



水

千万不要轻视这个最常见的饮品，尤其请广大青少年读者朋友注意：在运动中，由于有汗液蒸发，人体的需水量比平常多，及时补充水分是必要的。但要掌握一个度：出现口渴时，应适当地忍耐一下，别一渴就喝，每次喝水一两口就足够了，不要猛喝，过量的水只会加重心脏的负担。饮水时，水源建议为自带的饮水，如白开水、茶水和运动饮料等，运动途中一般不要喝啤酒及含糖分多的饮品，因为它们会强迫细胞释放出水分。



[illegible]	★★★
[illegible]	★★★
[illegible]	★★★
[illegible]	★★★



▲现在看来，《莎木》所宣扬的"自由度"简直就素那浮云……

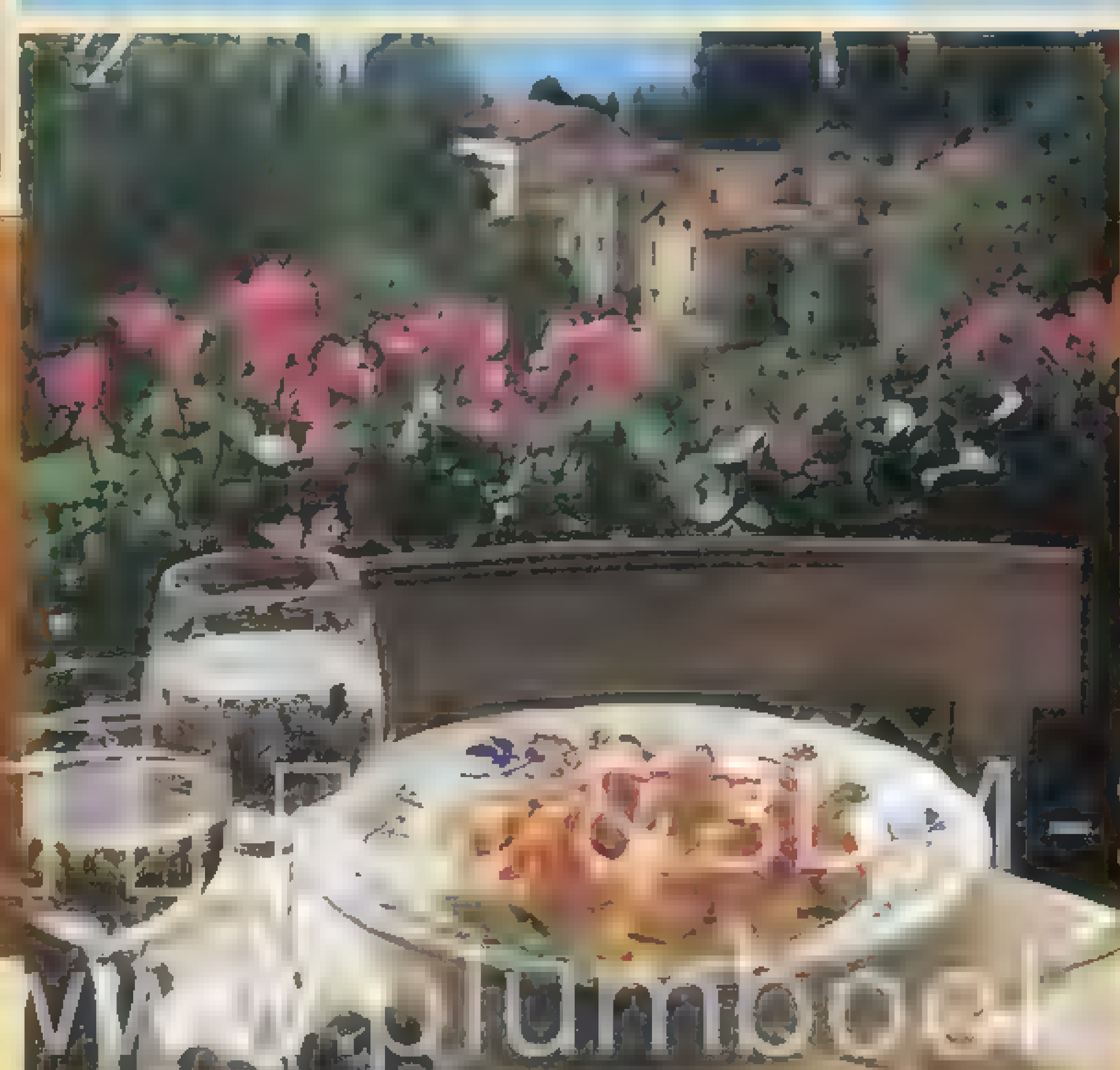
在强调"真实"为主题的《莎木》里，饮水理当是不可或缺的重要环节之一，然而游戏中却并没有体现出相应的变化效果，使得整天无所事事的芭月凉只有钱多得烧兜时才会猛然记起还有这么一个万物之源存在。相比之下，还是《绝体绝命都市》的"口渴度"设定得较为合情合理，在不断坍塌崩溃的城市里，水源的缺乏与生存的危机联系得异常紧密，无形中平添了几分紧张的气氛。



▲《绝体绝命都市》是一本优秀的生存指南书。

不过，在谈及这个话题时，还是小编萨雷顺口道出的一句评价最为经典："如果没有水，我们也就无法学会游泳，大家都会被淹死。"一语既出，四座皆惊。

生命不息 进食不止



后记

[illegible]

……大战》系列中的蒸汽、《超级机器人大战》系列中的修理工具、《机械战警》中的电池等，然而值得瞩目的……[illegible]

……不减，那么待继续欣赏接下来的攻略透解——《潜龙谍影3 食蛇者》……只是我有文本事先提醒您：生命……贵，请勿随意效仿。

©1992,Mark Schultz ©1992,CAPCOM Co.,Ltd ©CAPCOM CO.,LTD. 1991
©CRI 1999 Presented by AM2 of CRI ©2002 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. All rights reserved

游戏立方

VOL. 栏目主持：多边形

[illegible]

Email To:game3@ucg.com.cn

多边共享区 ENTER THE GAME

【多边形 提供】PSP宣传出奇招



前段时间，未参加TGS 2004的任天堂在日本的台场为它们的新掌机NDS特地举办了一场名为“TOUCH！DS”的体验会，比起TGS数千日元的门票相比，任天堂则要大方许多，不但免费入场，而且还每人赠送一张抽奖卷，参观者都有机会在第一时间获得一台NDS！

而不甘示弱的索尼则采取了更为“深入民心”的宣传手段，从11月15日到23日，在日本的包括新宿、池袋、东京、银座、横滨、名古屋在内的等各大电车站里等候月台的墙壁上摆起了PSP的实物展示墙！所展示的游戏有《大众高尔夫》、《多罗：到哪里都在一起》等名作，并且不断地循环播放各种游戏宣传影像和电影宣传片，虽然比起任天堂的现场抽奖而言似乎缺少一点吸引力，但是这种“走到广大人民群众当中去”的宣传手段不可谓不“毒辣”啊！（笑）



仔细想想，任天堂的展会大多都是对NDS感兴趣的人才会去参观，而每天在电车站里出入的各类人群都有机会停下来看看PSP，两相对比，似乎还是索尼的宣传手法更独到一些。

【星夜 提供】《NIKE GT赛车4限定版》公布



11月9日SCE与Polyphony Digital在日本召开了《GT赛车4》制作完成发布会，这次发布会上SCE公布了不少有关“《GT赛车》系列”的最新消息，包括目前正在策划中的《GT赛车儿童版》、《GT赛车5》等，同时也公布了《GT赛车4》在日本发售时将会推出的一个特别限定版游戏。12月28日《GT赛车4》在日本发售时将会推出一款《NIKE/GT赛车4限定版》，这款限定版游戏采用豪华铝制包装盒，其中除了有一套游戏碟外（《GT赛车4》采用双DVD套装），还有一双《GT赛车4》特别版NIKE运动鞋以及一件T恤衫。这款NIKE步行/驾车两用运动鞋的设计前提就是让人在步行和驾车的时候都感觉到非常舒适。这双运动鞋的日版为黑白两色相间，美版则是黑红两色，而欧版则是黑蓝两色。更加有趣的是，玩家可以通过EyeToy摄像头将T恤衫胸部的图案扫描到游戏中，这样就会获得游戏中一辆由NIKE设计师设计的特别版2022年未来派概念车“NIKE ONE”。这款《NIKE/GT赛车4限定版》目前已经在playstation.com上接受预订，售价为33600日元，全球限量推出1000套。



【马修 提供】异军乱入，Gizmondo签下三款微软游戏

Gizmondo这款PDA型掌机在E3上露脸一次后，就被淹没在众玩家争论PSP与NDS孰高孰低的口水战之中，连10月29日上市也不过被简单报道一下，远不如那两大掌机公布新消息时来得热烈。

不过市场就是这个样子，想争老大不容易，但支个小摊混口饭吃还是没问题的，虽然Gizmondo的价格高于PSP和NDS差不多一倍，但对于不少人来说，这Gizmondo可是个游戏功能很强的PDA呢，3000左右的价格，无所谓啦。不仅如此，Gizmondo还和微软游戏工作室签了合约，使得微软游戏工作室旗下两款知名的游戏《帝国时代》、《Mech Assault》和Rare开发的益智游戏《短裤先生》都会推出Gizmondo掌机专用版本，而且据称，未来几个月内还会有两款微软游戏工作室的游戏加入Gizmondo的名单之中。而2005年第一季度，Gizmondo也将在北美上市。



[illegible]

从来没有哪个游戏公司像IdeaFactory这样执着于一个游戏，它的《鬼魂力量》和《混沌时代》两代系列可以说是该公司的“看板游戏”。而精美的人设一贯是该系列颇具口碑的看点，其中最有人气的当然是主人公“爆炎之子”希罗，最近，IdeaFactory围绕希罗推出了一系列周边，不知道广大“希罗FAN”看了会不会心动呢？









①希罗携带型烟灰袋，像这样的烟灰袋在日本很常见，但在中国就少见了。
②希罗汽车修理箱，图为修理箱上的原画，据说销售数量暂定为25个……
③希罗挎包，这是最受瞩目的希罗系列产品，据说预约量已经超过了制作量。
④希罗透明桌饰，该桌饰是一个盾的形状，价格也是四个周边中最贵的，小小的桌饰售价15750日元！

做红侠模型，得新品特辑！

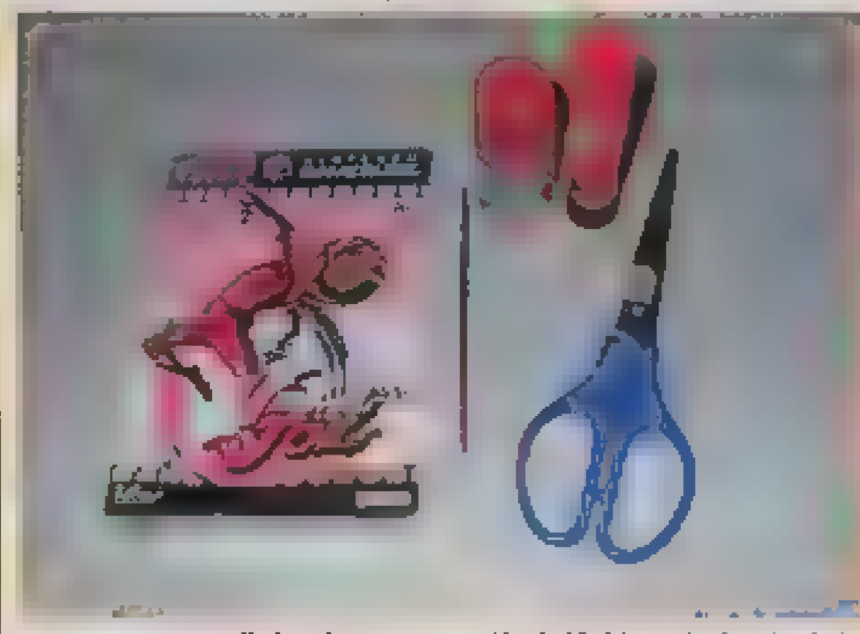
[illegible]

©2004 Sony Computer Entertainment Inc ©Sony Computer Entertainment Inc All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners All rights reserved Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses, or organizations, is not intended to be or imply any sponsorship or endorsement of this game by such party or parties. ©2004 Gizmondo all rights reserved. ©IDEA FACTORY

《红侠乔伊》杂兵纸模制作心得

本次赠送的乔伊杂兵纸模虽然部件只有6个(头部、双手、双脚、身体)，但对于新手来说制作起来还是有些难度的。这里献上胜负师在制作这个纸模时的一些心得，相信对喜欢DIY的玩家会有些帮助。

(1)我们先来看看需要准备的工具。其实很简单，只需要一把剪刀，一瓶胶水，一根细长的小棍。胶水最好是固体胶，这样不容易弄脏模型的表面；所谓“小棍”其实用废圆珠笔芯之类的就可以了，用来伸入部件内部，支撑需要粘贴的部分，还可以给没有完全粘牢的部位补一点胶水



▲需要准备的工具。(游戏软件不包括在内)



▶先将所有的部件按轮廓剪下来。

(2)将所有部件按轮廓剪下来，这一步好像没什么难度。需要特别说明的是头部的八个分叉都需要按实线剪至中间圆形的嘴部，不然旁边那些白色的小角是起不到粘贴点的作用的。头部两侧和左右手上也各有一处很小的粘接点，同样需要剪开

(3)接下来就是按照部件上的虚线将部件折叠。大家小时候应该都上过纸工课吧？点状虚线表示正折(图案向外折叠)、点划状虚线表示反折(图案向里折叠)、白色的小块均为粘接部位 折叠时请尽量精细一些，不然到了粘贴这一步骤会很麻烦，需要反复调整才能使部件的形状更利于最后的连接 折叠时，折痕不要太深，以免影响外观 而粘贴方面，除了身体和头部以外，其他的部件上都有很细小的粘接点，这是纸模制作中的难点，因为手指太粗，无法伸入部件内部固定粘贴部位。当然，如果能够熟练运用小棍子如同延长手指般的功能，那么就应该可以事半功倍了。





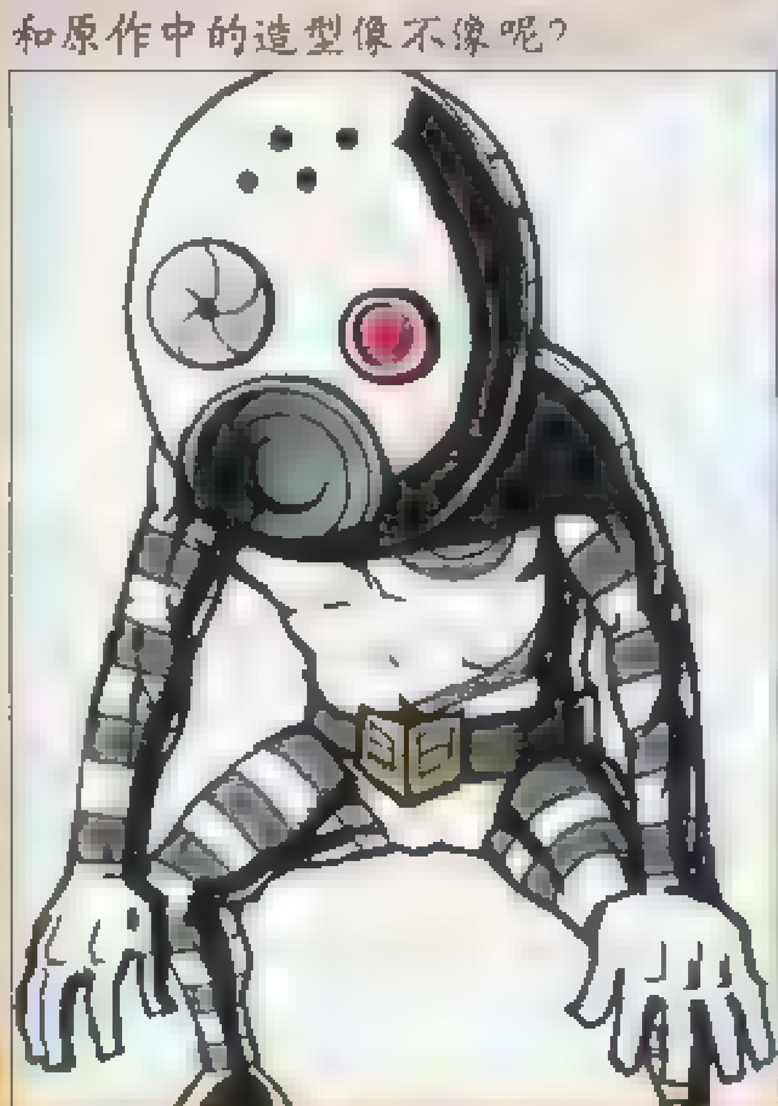


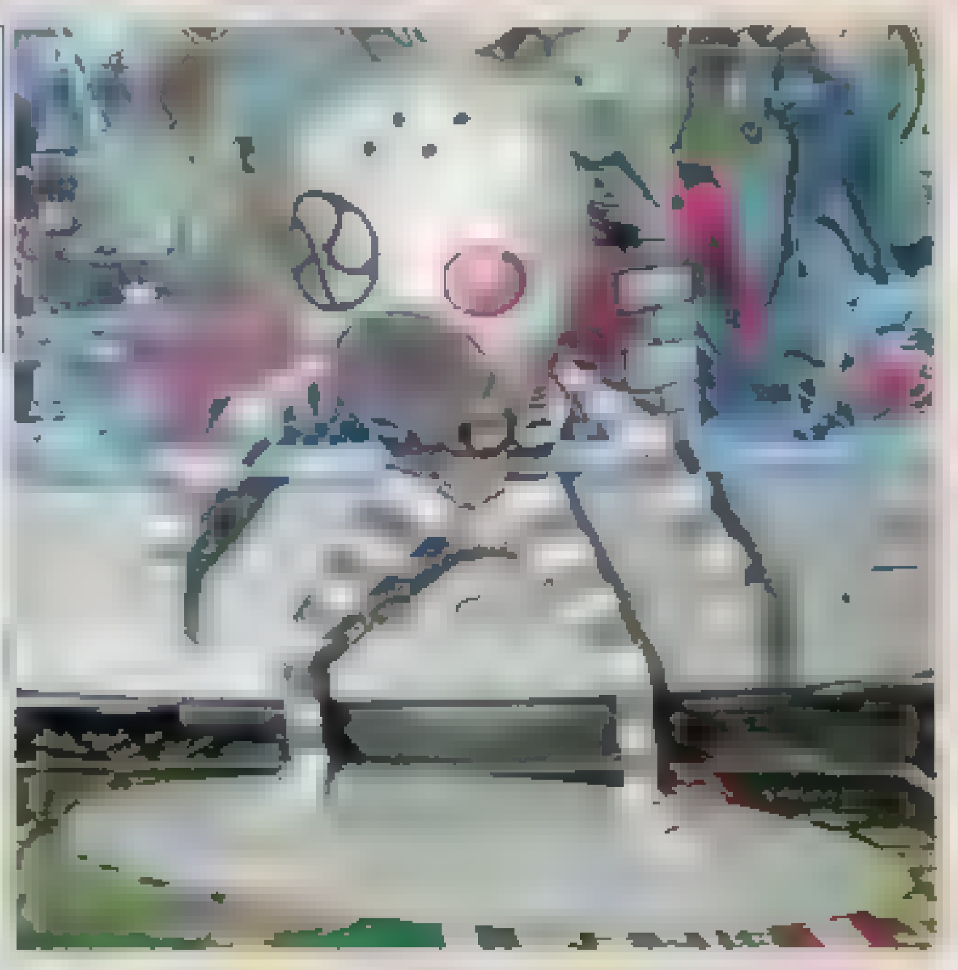
▲身体的背面是这样粘贴的。 ▲离成功还有一步了。

◀折叠、粘贴成形的各部件就是这个样子的。

(4)之后就要将所有的部件粘接到一起了 推荐的拼装顺序是从下往上，先将双脚连接，然后与身体粘到一起，再将双手固定在身体的两侧，最后再装上头部。这里会遇到一个最大的难题，那就是纸模是密封结构的，最后封口时就连小棍都无用武之地了。所以建议大家不要将杂兵后颈部的那个小三角粘上，因为在这个位置可以用小棍将头与身体的其他部分都粘上。而小三角处本身有两个粘接点，只要多涂些胶水，轻轻盖上，就能最终封口，不会因封口时的失误而存在较大的破绽。就这样，滑稽有趣的乔伊杂兵纸模就算基本完成了！

(5)由于杂兵的头重脚轻，这样是站不稳的 我们可任取一张硬纸板，(厚一点的纸也行)剪成底座，将杂兵脚底涂上胶水贴上去，那就大功告成了。怎么样，和原作中的造型像不像呢？





◀▲最终的成品 与游戏中的杂兵造型十分接近！

©CAPCOM CO.,LTD ALL RIGHTS RESERVED
Developed by CloverStudio Co. Ltd



□□□□&3DM-SMV
www.plumbook.cn



胜负师大人！快救救我！我是第一次玩座舱模拟游戏的空战菜鸟，好不容易打到了《皇牌空战5》"白鸟2"这关，眼看通关在望，却怎么也过不去了！要么就是被激光弄死，要么就让它跑掉导致任务失败。我已经被它折磨快一个星期了，请胜负师大人给指一条明路吧！【拉捷吉利斯的神棍】

这一关惟一的要求就是"快"。在方舟鸟加速的时候要以最快的速度将两个引擎击落，这样它就不会冲出地图边界，而是转向南飞，并再次启动两个引擎，同样要在第一时间击毁。这个时候方舟鸟就会下坠，但它仍会启动最后一个引擎准备逃离大气层，将其破坏即可过关。激光炮的位置在方舟鸟的腹部，而激光刚刚射出时并没有攻击判定，但在两三秒后就会扫射一圈，只要碰到就会立刻爆炸。如果不能在引擎出现之前就摧毁激光炮的话，最好还是爬升到方舟鸟的上方，惹不起咱还躲不起吗？你玩了这么久，基本操作绝对应该没问题了，按上面说的方法再试试，胜利和荣耀正在向你招手。

我玩仙乐传说时，在开启了最终之门后，去了海之乐园的住宿处门口跟那个"欧巴桑"对话后得到了一个任务，要我找人，我也不知找什么，我在海滩找到了一个小男孩和游乐场门口找到一个小女孩，接着就不知找什么了，我走不出海之乐园，在门口就说"迷子の女の子を探さないと"，这是不是BUG？我已经打了5000多GREAD，准备2周目用10倍经验来练级，就是出不了海之乐园，不知如何是好。（T_T）请编辑们帮帮忙，谢谢！【Email问题】

既然你已经发生了找小孩那个事件了，那么在完成事件之前是不能出海之乐园的。你已经找到前两个了，那么第三个就在旅馆2楼。找到第三个小孩后再去海边就能让最后一个小孩去她母亲那里了，这样就完成这个事件了。完成该事件后罗伊德以及被选择的同伴和好感度最高的两个同伴会得到泳装。

胜哥你好，小弟我叫何东明，对你仰慕已久，今特问您几个关于超薄PS2的一些问题，望一定回答。（如果不回答，我就给你起外号！）①不知道超薄型PS2的机能如何？质量怎样？还望胜哥能说明一下。（我准备年底就购入超薄型PS2）②不知道PS2还能够保值多久。当初PS2发行后，就很少有PS的大作发售了，今年冬有PSP，明年冬有PS3，我真不知道PS2还能玩多久。在此还望胜哥分析一下啦！【天津 何东明】

①关于70000型PS2，无论是在杂志中还是Gamehalo上都有十分详细直观的相关报道，在这里我就不多重复了。随便谈两点，PS2能瘦身到如此程度的确让人惊讶。除了外观小巧之外，内置网卡也在实质上体现出了价格优惠。质量方面尚未听说有什么比较大的问题。如果你准备在年底购买，那应该能在购买了小PS2的玩家处得到更多的反馈信息或是建议，相信到时你就不会再有所犹豫了。②主机的"保质期"一直都是广大玩家十分关心的问题。这里同样谈谈我个人的看法。主机更新的速度逐渐加快的确是事实，应该说也是电视游戏产业发展到一定程度后的必然现象。主机"更新"虽然快了，但"换代"并不会像想象中那么快。比如NDS推出了，GBA随之就会退出历史舞台吗？GBA显然还会在掌机王座上待一段时日。PS2当前依然是全球性的主流机种，虽然PS2已经进入成熟期，但索尼适时推出小PS2应该会增强PS2的生命力。今年冬的PSP已成必然，但明年冬的PS3却是未必，（很可能只是公布一些牵制对手的数据罢了）一切还要看索尼的战略步署。如果PS2明年依然大作如云，那索尼又何必早早亮出王牌呢？即使PS3真的一年后发卖，那么还是一样要经历一个可长可短的成长过程。如果你是年底购入PS2，那么新作、大作、经典之作让你痛痛快快玩上两年，绝对没有问题。一次投入可以享受游戏的乐趣两年以上，您觉得值不值呢？

UCG的诸位小编：你们好！我是UCG的一位忠实读者，今天遇上了一个很棘手的事情，想请大家帮忙看看是什么一回事。我买了一块白色限定版的PS2记忆卡，在BOSS那里格式化以后试了一下没有问题，可是拿回到自己的PS2上用的时候就出现问题了。此记忆卡若是插在我PS2的第1个记忆卡接口上，机子找不着记忆卡，可是要是把此卡插在第2个插口上，又可以正常显示了！我把这个记忆卡拿到朋友的PS2上试，插哪一个接口都是正常的，而其他记忆卡在我的机器上不管哪个接口也都没有问题。我拿去BOSS那里换，但是BOSS怎么试也没有问题，就不给换了……太郁闷啊！请帮忙看看这到底是怎么一回事，小弟这里先拜各位了。【昆明 逸飞】

这可以说是一个很奇怪的问题，我特地打电话询问了几家游戏店的BOSS，他们都说从来没有碰到这种情况，而且对于出现这种情况的原因也没有统一的说法。比较有可能的是你的PS2的第一个记忆卡接口有些小问题，但在使用一般黑色记忆卡时不会显现出来，而在使用限定版等制作工艺不同的记忆卡时问题就会暴露出来。（猜测，仅仅是猜测）不过因为没有定论，所以我在这里代逸飞读者向熟悉记忆卡的硬件高手请教一下，如能解答请将答案发至游戏立方的专用信箱，谢谢！

敬爱的胜负师：你好！小弟有几个问题想问一下，希望胜负师能给个回复，谢谢。①在网上我看到关于《影牢2》的发售日是12月16号，但是在UCG上却没有看到关于《影牢2》的确切发售日，请问这个消息是真是假？②《仙乐传说》中，不知道怎么搞的，有很多技能用不了啊，等级和使用次数都达到了的，但是技能的字仍然是深蓝色的……郁闷ing，这是怎么回事啊？【Email问题】

①《影牢2》从日本官方情报来看并没有确定发售日，只给出了"今冬发售"这样笼统的时间。（注：日本厂商所指的"今冬"一般包括12月和来年的1、2月份）至于你所说的这个发售日并非可靠的消息来源，不过了不起多等一两个月，自己喜欢的游戏不怕等，只怕它不卖，你说是不是这个理儿？②虽然你的等级和次数都达到了要求，但不是这样就一定会领悟的，新技是会在达到要求后使用相关技时随机出现的，不停用就可以了。另外一种可能性就是技的类型，《仙乐》中的技分S型和T型，如果是偏向S型的状态，那无论如何是不会领悟T型技的，反之亦然。还有一种可能是属性原因，有的技只有当武器处于相应的属性状态时才能使出来，比如主角罗伊德的"凤凰天驱"就是要武器属性是火属性时使用"飞天翔驱"（使用次数200以上）才能使出来的。对了，高级技都是需要两个技都达到一定使用次数才能使出来，你再仔细看看。

我很喜欢《纵情跳跃2》(BUST A MOVE2)，不知道是否在PS2上也推出过作品？我记得好像是有过介绍的……能提供点资料吗？胜负师喜欢《纵情跳跃2》吗？我的最好的记录是PANDA那关跳过7万多分，不知道UCG中的达人的最好记录是多少呢？（^_^）【Ayuyu】

《纵情跳跃》的前两代我都很喜欢，至今电脑里还收有两作的全部歌曲，编辑部中纱迦等人也是同好。该系列在PS2上推出过一款名为《Dance Summit 2001：Bust A Move》的作品，主要特点是支持4人对战。但由于是2000年底的PS2作品，画面素质相当一般，不过音乐方面依然保持了较高的水准，在欧美的一些大型的游戏网站上，本作的评分一般在七点几分。如果是系列FANS，那最好不要错过，只不过四年前的游戏现在要想找的话难度还是比较高的。《纵情跳跃2》最高得分具体多少我确实记不清了，不过这个游戏的得分是有MAX值的，有几首曲子我达成过满分。不过话说回来，这个游戏比较家庭向，难度并不高。

大家来找碴

胜负师您好，我很喜欢玩战棋类游戏，最近刚出的《斯特拉的众神》很合我的胃口。不过我看上期的攻略时发现关于ティア的加入方法在描述方面有些问题，我朋友说好像不止一种方法，请问是这样吗？【广州 阿俊】

在上期《斯特拉的众神》的攻略中，ティア的加入方法在描述上的确有误，感谢这位热心读者为我们指出。具体加入方法应该有以下的补充才够完整：如果未能完成在"忘れられた街　ニゼ"使其加入的条件，则只能在第4章的2月22日前往"深き森の集落シルヴァ"才能使其成为同伴。

邪魔院

栏目主持：邪魔天使

主持人邪魔天使的随笔

大家好！是不是觉得这次的邪魔院有些小小的变化呢？对啦，那就是变得更漂亮啦。^o^/ 这当然要感谢我们的美编MM啦～时间过得真快，转眼间已经是2005年1月A了，新的一年当然要有新气象嘛，所以我们的“邪魔院”也该装潢装潢一下啦。虽然版式变了，但小邪我最想知道的还是大家对内容方面有什么建议，能够与大家一起分享才是最快乐的。

让你体会语言的魅力！

经典台词



最近又玩起了《GGXX》，虽然水平就那个样，但却是很开心，格斗游戏还是多人一起玩比较好啊。如果大家不看后面的解释，知道这些台词中有几个是《GGXX》里的呢？喂喂，别偷看！我已经看到你的眼睛在往下瞟啦。

——**相変（あいか）わらず……素敵（すてき）だね。**

aikawarazu sutekidane.

还是没变啊，还是那么魅力十足。

已经不记得这句台词是出自于哪一部《FF》了，但它留给我的印象却是如此深刻，也许好的台词就应该是这样的吧。也许你会觉得它太简单，但它的确是太美妙了。

これは天罰（てんばつ）じゃ！

——kore wa tenbatu ja.

这是天罚！

知道这句话是谁说的吗？提示，是《女神侧身像》里面的一个角色。还是猜不到？是那个可爱任性的小公主洁拉德说的啦，还是放大魔法的时候说的呢。

——**豚（ぶた）が飛（と）んでる。**

——buta ga tonderu.

——啊，猪在飞。

《GGXX》最搞笑的角色应该就是这位浮士德医生了，这是他被打气绝时所说的。我们都说眼冒金星，他却看到了猪……

——**心（こころ）の傷（きず）は自分自身（じぶんじしん）にしか癒（いや）すことはできない。だが、助（たす）けが要（い）る限（かぎ）りは助力（じょりょく）を惜（お）しまない。**

kokoro no kizu wa jibunjishin ni shika iyasu koto wa dekinai.daga,tasuke ga iru kagiri wa jyoryoku wo oshimanai.

心灵的创伤只有自己才能治愈，但如果需要帮忙的话，我会尽力去帮助的。

这是浮士德战胜索尔后所说的台词，天哪，那样搞笑的家伙也能说出这么具有哲理性的话？我是不是在做梦？

游戏实用单词

切（き）る

OK，虽然这个单词有切的意思，还可以写成“**斬る**”，但我们不是来谈打打杀杀的，而是谈它的另一个意思，那就是“切断”！在读取记忆卡记录或是记录时我们就会看到“**電源（でんげん）を切らないでください。**”这句话，这就是叫你不要关电源，大家切记了。

しか……ない

大家可不要一看到有个ない就认为是否定，其实这个是一个惯用型，表示“只有，只是”，而且语气很强烈，比だけ的语气还要强。

二枚目（にまいめ）



这是经常在看人物介绍时看到的一个词，说某某人是游戏中的二枚目。所谓二枚目其实就是指的美男这一角色，在近世时，由于戏剧的演员名单上的第二个位置上写的就是美男角色演员的名字，因此之后将美男这个角色称为“**二枚目**”。另外，在剧中充当搞笑角色的演员就称为“**三枚目（さんまいめ）**”。

日本文化一角

相撲（すもう）

谈了这么多的日本文化，居然没谈到相扑，真是该打啊。想想小邪我第一次见到相扑就是《街霸》里面的本田，印象最深的是他的攻击力以及那招看上去有些滑稽的“小鸟飞飞”了。相扑是日本的传统格斗技，有着“国技”的美誉（于1909年被认定为国技BUT4）。它最早是在古代的农耕仪式或是神事（日本神道教进行祭祀时的一些仪式）上出现的，后来才逐渐发展成一项运动，不过至今为止，仪式要素在相扑中还是占有很大的比例。相扑进行比赛的场地称为“**土俵（どひょう）**”，而两位“**力士（りきし）**”（对相扑运动员的称呼）则在这个土表上进行比试，土表上有一根粗大的麻绳围成的圆圈，力士就在这个圈里进行比赛，谁先出圈谁就算输。另外，相扑是没有重量级之分的，也就是说，任何体重的力士都能进行比试，因此经常可以看到一个体型巨大的力士和一个体型娇小的力士进行对决，相当刺激。另外，相扑在日本的地位很高哦，女孩子都以嫁给相扑为荣呢。



刑天工作室：KING GAINER

忍術（にんじゅつ）

忍术当然是忍者持有的技巧了，说实话，由于现在的游戏动漫太发达了，所以大家能在各个媒体上看到这个非常具有日本风味的家伙，连很多欧美人一谈到日本就会联想到忍者，再加上最近的《火影忍者》红得差点没从黑变成白，所以忍者热潮又被掀了起来。当然，实际的忍者不会像《火影忍者》里的鸣人和佐助那么张扬，人家那叫PK，那叫1 ON 1，忍者要像他们那么打的话就没戏唱了。忍者的任务主要包括暗杀、窃取敌方资料、调查敌人的战斗力或是破坏敌方的兵器等。水上行走（当然要借助道具）、潜入水中、不发出声音走路等都属于忍术，而忍术的根本就是“突破敌人弱点”的心理战。噢，看我的螺旋丸和千鸟的厉害！（猫太：再叫当心我用千年杀来对付你！）

日语Q&A



Q：小邪啊，我看到动画中好多人道歉时说“**悪（わる）い**”，不是很明白。

A：其实这个“**悪（わる）い**”并不是说对方坏，而是表示道歉，就是“对不起”啦。不过这一般都不是很正式的道歉，见得最多的都是男生在说。还有“**すまん**”之类的，它是“**すみません**”的口语，也不是很正式，一般都是关系好的、同辈、上级对下级时才会使用。

栏目主持 沙罗

火焰之纹章专页

各位好，《火焰之纹章》的专栏是第三次跟大家见面了。在这里我不得不遗憾地说：由于年底游戏大作如云，篇幅和时间紧张等诸多原因，"火纹专栏"在本期过后，就要暂时与大家分别一段时间了。不过不用担心，这只不过是暂时的，等明年年初的《苍炎之轨迹》推出之后，专栏就又能回来了！一切只是暂时的嘛，请等待专栏以后的复出哦。

你知道吗，《FE》的各种秘密？（之三）

人物今昔物语

上一期我们已经对在《纹章之谜》和《外传》的世界中均有登场的角色　黑骑士卡缪作了一番介绍。下面，就让我们一起来看看，在这两款（包括FC版的《暗黑龙与光之剑》）中还有哪些特别的登场角色吧。

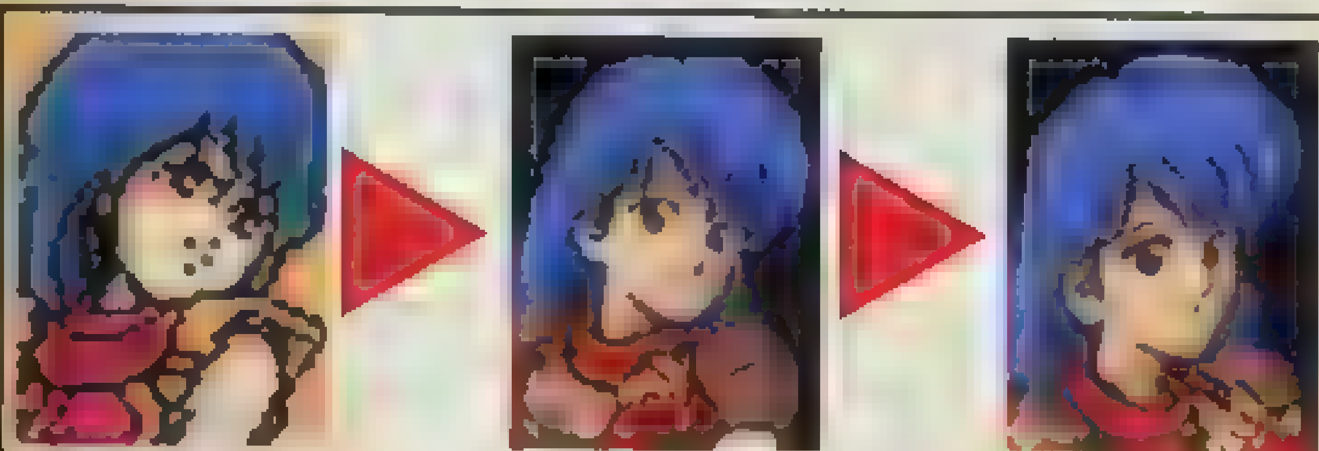
CASE 1　在FC版与SFC版登场的角色 阿利提亚军

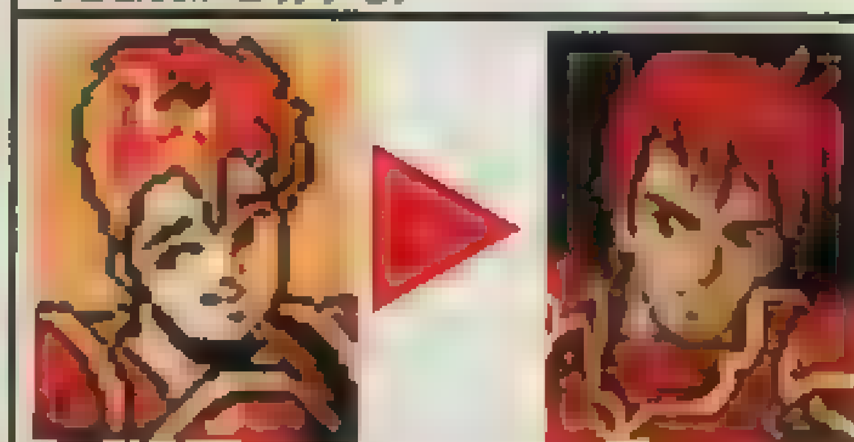
虽然在两部作品中均有登场的我方角色非常多，但这里仅仅介绍了一小部分，因为他们在两款游戏中的肖像变化十分明显，可以算作是机能与游戏共同进化的一个典型范例吧。

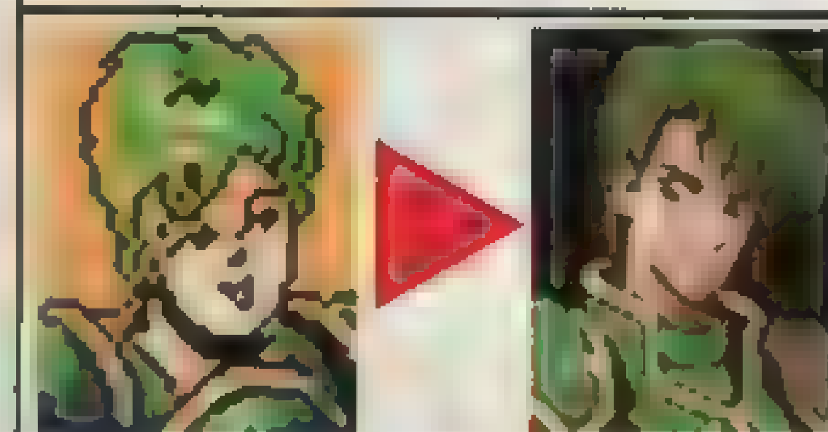

马尔斯
▲看了FC版的头像后　就感觉好像隔壁邻居的大哥哥一夜之间成了英雄……

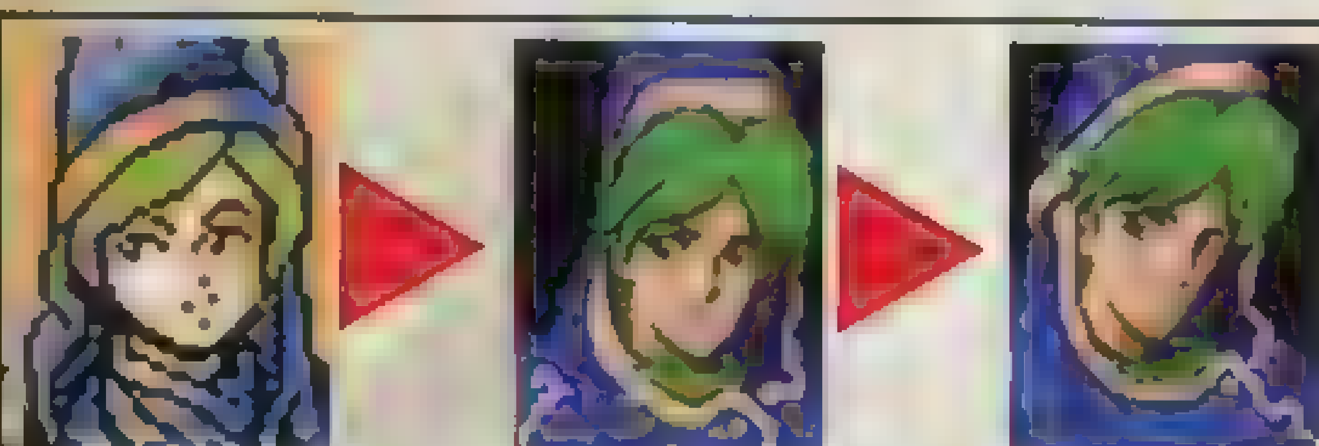

杰根
▲肩部盔甲的刺变短了，相信这样一来头部在做动作时也会更加容易了吧。

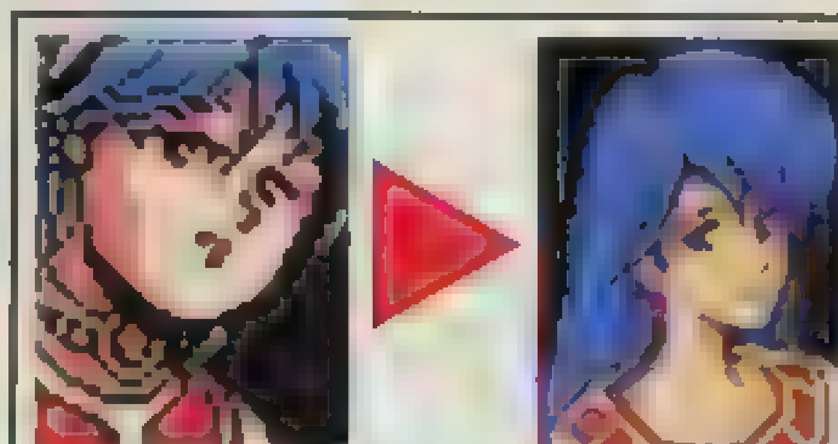

戈顿
▲戈顿好像从一个蛮横无理的大叔退化成了软弱面善的青年……


希达
▲"暗黑战争"篇中希达一直保持着头部倾斜的姿势　到了第二部"英雄战争"篇中显然变得更加成熟了。


凯恩
▲好像从一个不务正业、游手好闲的青年摇身一变成了"十佳青年"模范……


亚伯
▲相比凯恩，FC版亚伯的样子看上去更加好色一些……记得在漫画版设定中，他以说话尖酸刻薄和剑术出众而著名，但前一点在后一张图中就完全看不出来了……


玛瑞克
▲从当年马尔斯、艾丽丝的童年玩友（黄毛小子）一下子变成了"传说中的大贤者"的感觉……这样才配当艾丽丝公主的丈夫嘛！顺便一提，他是沙罗在《纹章之谜》中最喜爱的角色之一。

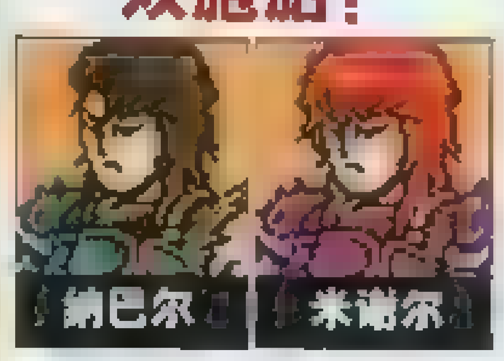

艾丽丝
▲虽然《纹章之谜》中的样子看上去好像有些老，不过也才20多岁嘛！当作御姐，还是在可以接受的范围之内的！


多卡
▲虽然两张图都是斜视，但看上去头一张图的表情就是那么"猥琐"……一副黑眼圈，好像几天没睡过觉一样……

CASE 2　类似头像

再度通看一遍两部作品的角色，不难找出许多有趣而怀念的新发现。尤其是FC版，大概是由于机能和容量的限制吧，有许多在《纹章之谜》中完全变了模样的角色，在FC版中几乎成了一个模子里刻出来的一样。

双胞胎？



▲除了头发，完全一样嘛！

姜还是老的辣？



▲怎么看都比《纹章之谜》中的形象更加有型！

印象相同



▲每看到任意一个，就不由得会想起另外一个……

几乎相同



▲加尼弗毕竟是暗黑司祭，一副恶毒相……

三胞胎？



▲不愧是斧男三人组，几乎完全一样嘛……

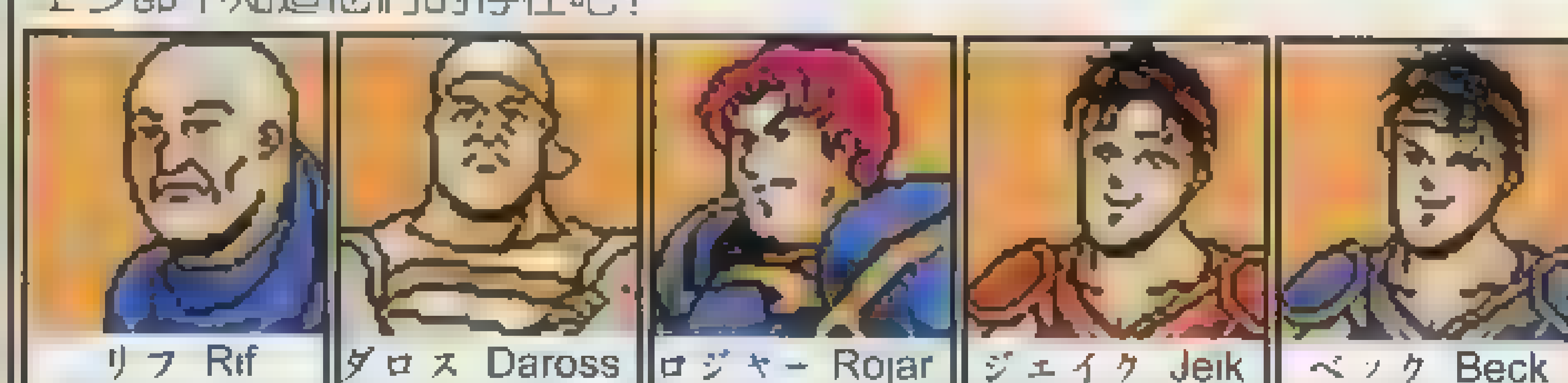
年龄相应



▲琪琪两部作品的肖像是最令人满意的。

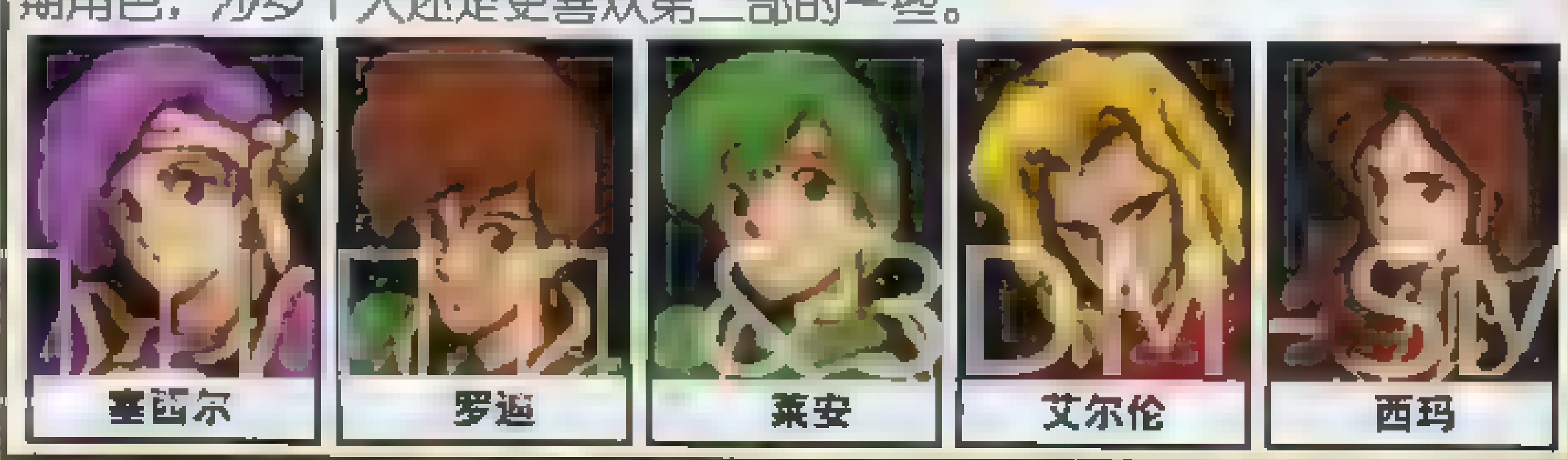
CASE 3　仅在FC版中登场的角色

这些就是仅在《暗黑龙与光之剑》中出现过的角色。所以相信有很多人至今都不知道他们的存在吧？



CASE 4　仅在《纹章之谜》中登场的角色

这些角色是仅在《纹章之谜》第二部中才登场的角色。相比第一部的初期角色，沙罗个人还是更喜欢第二部的一些。



©1990・1993 Nintendo
©1990 Nintendo

SOUL的秘密花园

一起来分享 SOUL的秘密画集

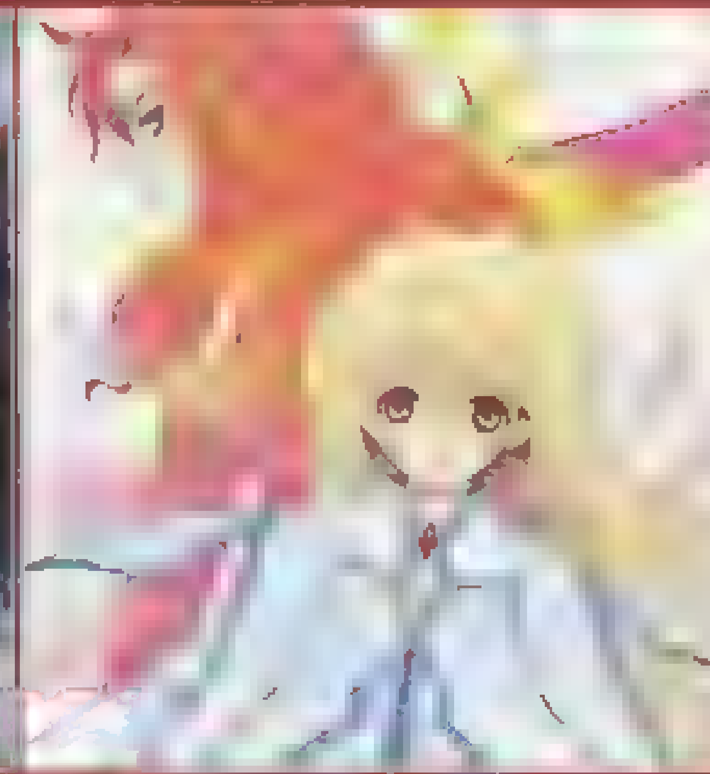
本期主题 "传说" 同人画

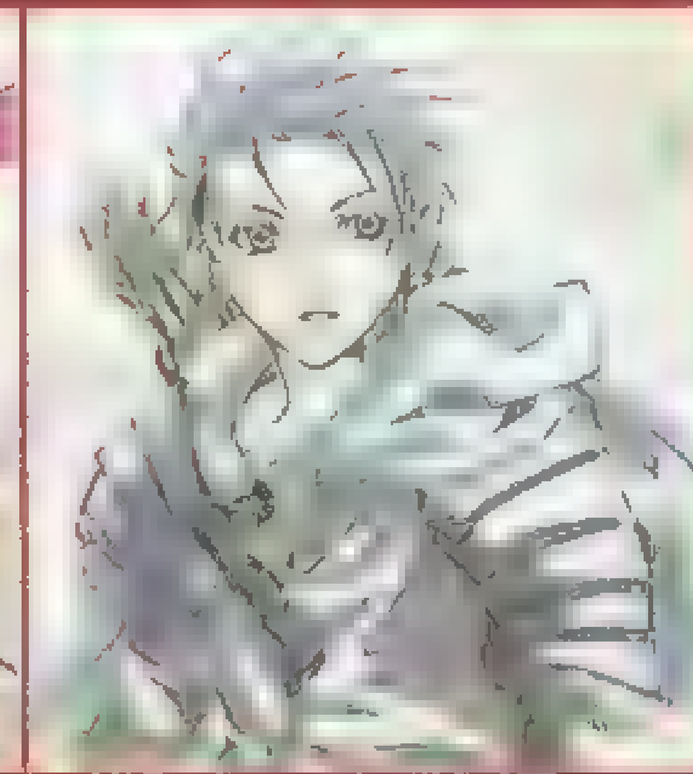
主持人SOUL语 12月6日《重生传说》就要发售了 各位传说爱好者一定早就等不及了吧，另外《幻想传说》OVA动画也在近期陆续上市了。"传说"这么火，SOUL当然要以此为关键词做一次花园了。



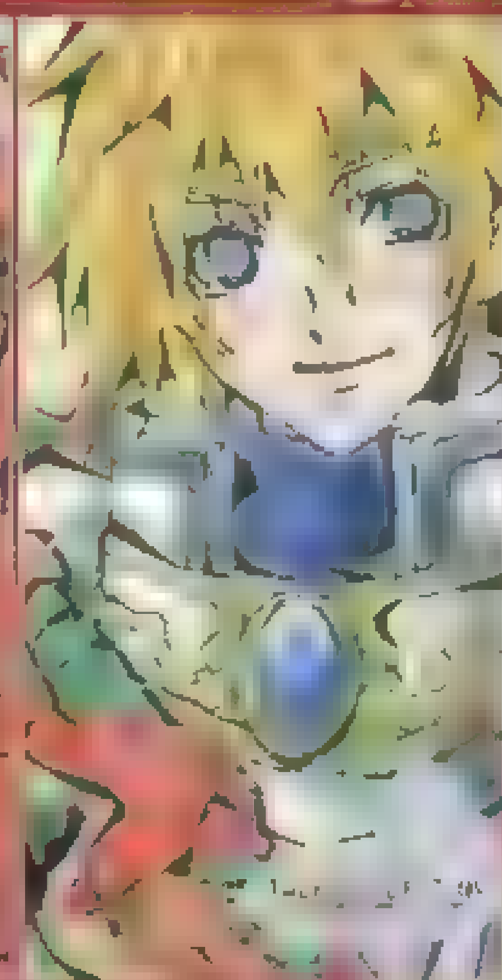


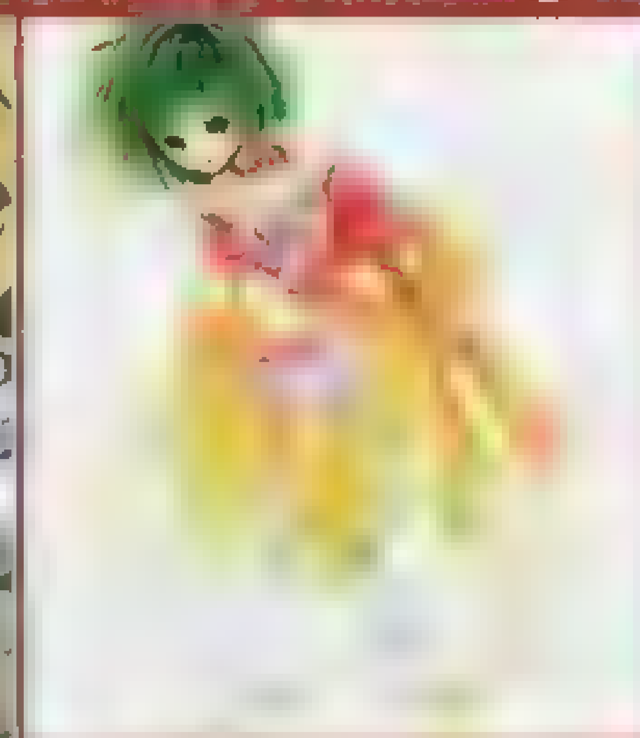
好清新的画风啊。（《TOD2》莉亚娜）







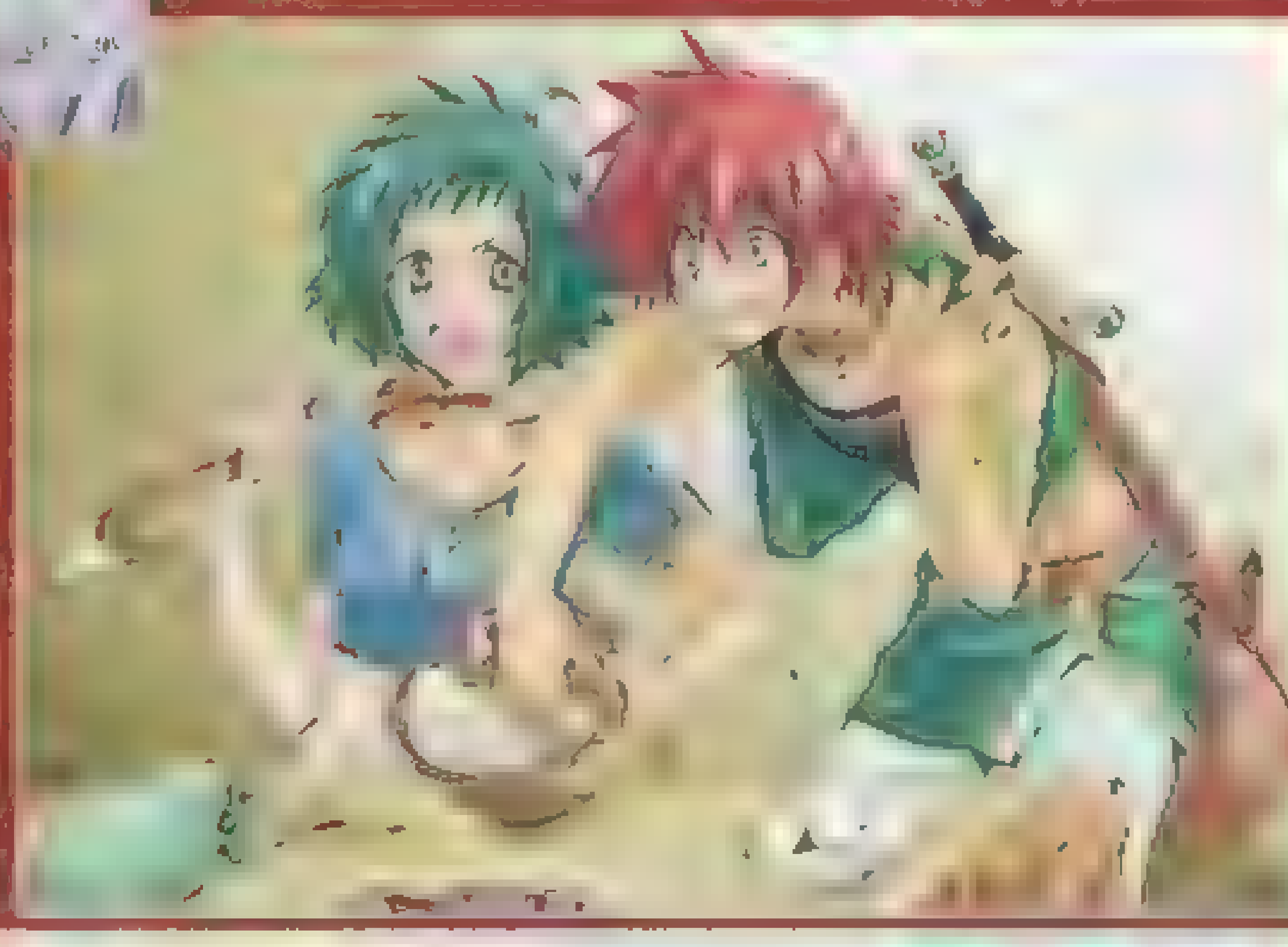


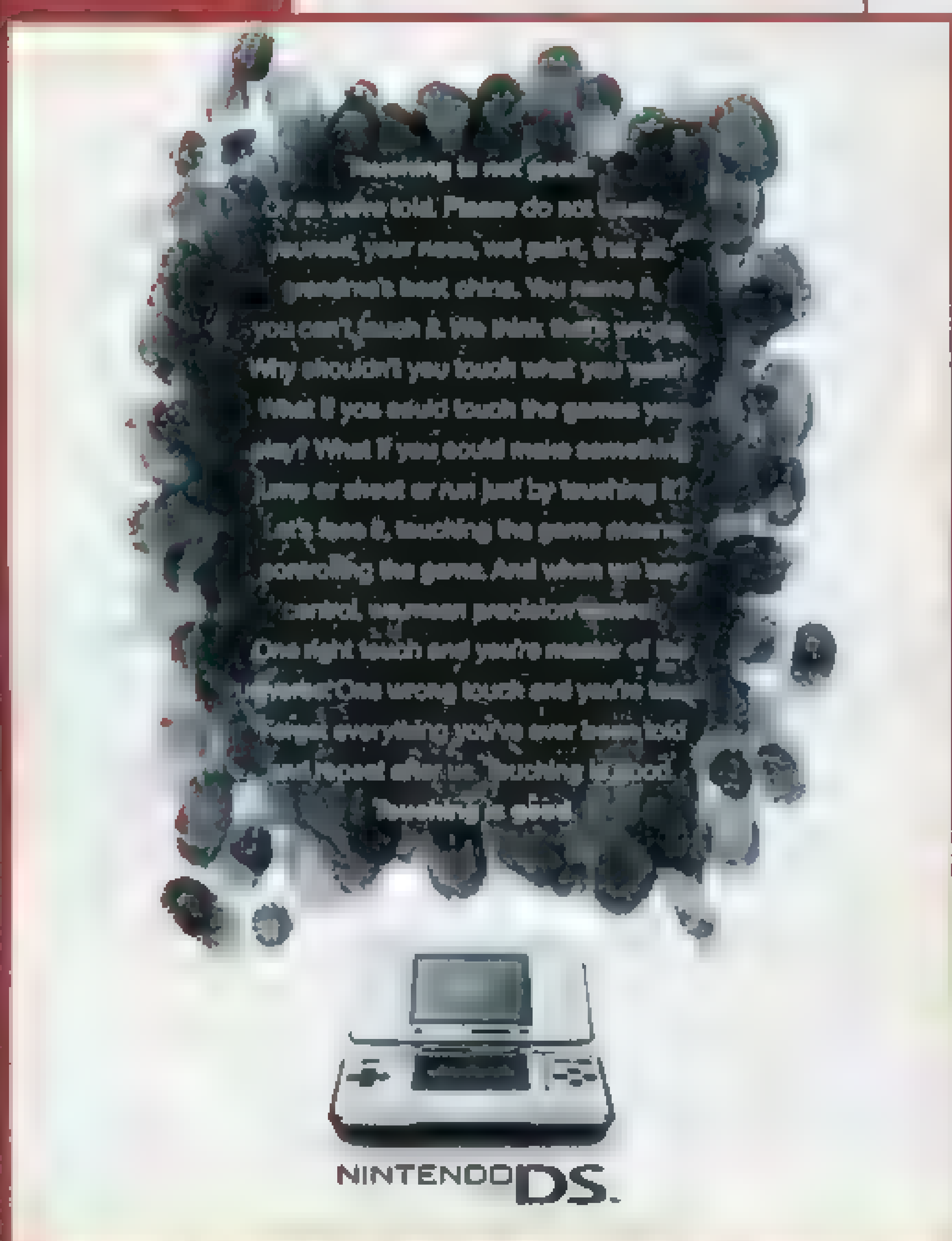












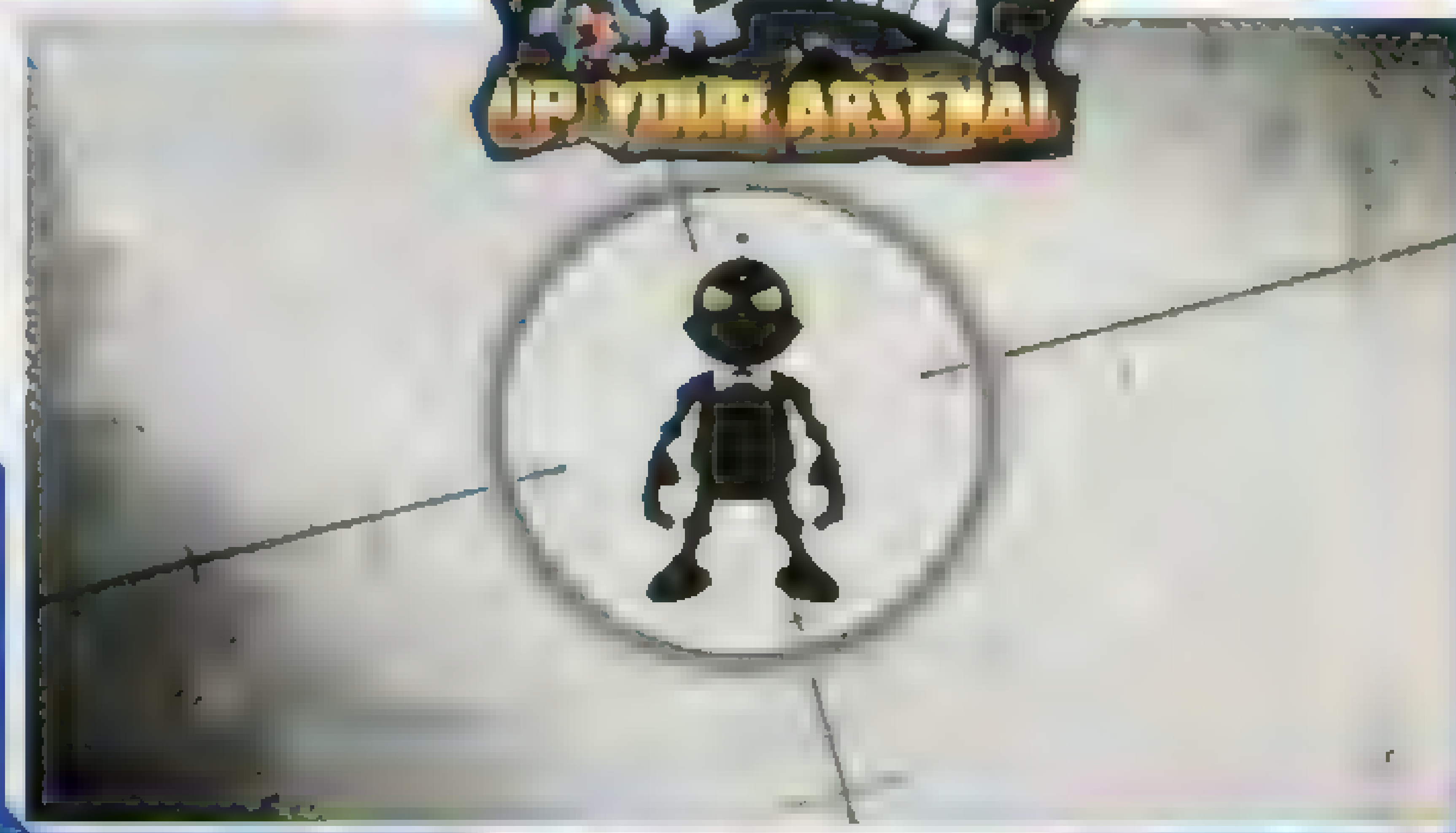


注：本页文字中：TOP代表《幻想传说》 TOD代表《宿命传说》 TOE代表《永恒传说》 TOD2代表《宿命传说2》 TOS代表《仙乐传说》

www.plumbook.cn

文 猫太

上期已经为大家奉上了详尽的攻略部分+一小部分研究，相信对于一周目的玩家来说会有帮助吧！这次的研究中心主要是补完上期遗留的最后3颗白金螺丝的所在位置、分析所有 Skill Point 的取得方法以及全部战利品的取得方法等，势必要把游戏的一切秘密挖掘出来与大家分享。另外，在本期的Gamehalo中的《瑞奇与叮当3》影像介绍中，会出现一些与本次研究相关的秘密影像哦！请大家不要错过。



瑞奇与叮当3	SCEA/Insomniac games	ACT
PS2 Ratchet&Clank 3	2004年11月2日	美版
对应PS2专用网络适配器		推荐玩家年龄 13岁以上

最后的白金螺丝

Aquatos

在第一次潜入水底从别的出口打开机关后让Skidd进入大门后，他会使用手上Hacker让前方出现桥梁。这时跳下桥的底部，就可以发现前方有一颗白金螺丝。

Metropolis

在击倒假雷叮当并返回飞船处时，会在旁边出现运输船的飞船。进入并选择Part3：Tower Attack，然后驾驶飞船至地图右下方的塔背面，便可以发现一颗白金螺丝。

[illegible]

在这里进行Part2～4时　只要玩家从中央大桥旁边的磁性地点进入桥底　便会得到一颗白金螺丝。



技能点

名称	取得地	详细说明
Stay squeaky clean	Florona	在不受到任何伤害的情况下通过Path of Death区域，最难的应该是通过最后火焰地带　建议多利用冲刺，在看准机会后立刻冲过去
Strive for arcade perfection	Starship Phoenix	收集霍克游戏中所有的勋章，包括所有的500个普通勋章+5个绿色勋章
Beat Helga s best time	Starship Phoenix	在50秒以内成功通过Helga的VR GADGET TRAINING，第一次由于需要用Hacker解谜，所以肯定是不可能的
Turn up the heat	Starship Phoenix	购买装甲贩卖机中价值100万的装甲（在Command Center出现时才能购买）
Mokeying Around	Starship Phoenix	用扳手打击驾驶舱处跑动的猴子，建议利用中央的指挥台突然袭击猴子
Reflect on how to score	Marcadia	在进入Laser Defense Facility后，利用Reflector反射镭射的光线击倒25名敌人
Bash the bug	Annihilation Nation	只使用扳手击倒机械车辆BOSS"Scorpio"，建议体力不能少于90且拥有最终装甲或倒数第2件装甲才去挑战
Be an eight time champ	Annihilation Nation	完成所有的Gauntlet（耐力赛，通过各种陷阱到达终点的类型）项目的比赛
Flee Flawlessly	Annihilation Nation	在不受到任何伤害的情况下通过任意一项Gauntlet赛，要简单当然就要选择最初的赛事
Lights, camera, action!	Annihilation Nation	在Gauntlet赛中击毁5台在空中漂浮的摄像机
Search for sunken treasure	Aquatos	在两处需要潜水通过的地方，碰一下水中红色的炸药箱子后立刻离开，让它们引爆所有的箱子就可以得到这个技能点
Hit the motherload	Aquatos	收集所有地下水道的首饰　建议在取得了Map-O-Matic之后才去收集　这样不仅可以看到隐藏的通道　还可以看到所有首饰的所在位置
Be a sharpshooter	Tyhrranos s	使用狙击枪击倒在大平原的小塔上的二眼怪物　注意在玩家接近到一定距离后才会出现
Bugs to Brids	Daxx	在通往取Chrage Boots的路上使用游戏后期取得的武器Qwack-O-Ray，把15只在空中飞的红色小怪物变成鸭子。建议之前不要把该武器练得太高级　不然在5级后会让第一只被击中的敌人变成火龙，在玩家没将其他怪物变成鸭子前就已经全灭了……
Get to the Belt	Obani Gemini	利用一个连续的跳跃装置，跳上环绕着星球的碎石群上。注意，有些碎石是可以站上去的，只要玩家跳上去便可以发现
Bash the party	Blackwater City	用扳手杀死30名三眼怪物，秘诀是看到运输船飞来时先不要击毁它们，因为它们会放下大量的三眼怪物
Feeling Lucky?	Holostar Studios	打击博彩机让其转动，如果停下来的图案有是黑桃的话便可以得到一个技能点，全凭运气
2002 was a good year in the city	Metropol s	击毁一艘银色的热气球飞船。在刚着陆时向前面的建筑物方向观望　可以看到飞船在旁边徘徊　建议用狙击枪攻击
Suck it up!	Crash Site	用Suck Cannon击倒40名敌人，难度比较高。注意Suck Cannon的使用要诀是吸收小型的敌人和箱子作为能量攻击
Aim High	Crash Site	击倒10只空中飞翔的翼龙，用狙击枪会比较有效率
Zap back at ya'	Aridia	用Reflector击倒10名敌人。装备上Reflector后，反射机器人喷出的光线去攻击其他敌人。注意控制好反射的方向
Go for hang time	Aridia	驾驶车辆从右方的斜坡处飞跃到另一端的斜坡。注意只能在Part3和4中才能驾驶车辆。
Break the Dan	Qwark's Hideout	在第一次利用Hypershot通过了一个空地后（地上有发射台）　从右手方向走能看见一道狭窄的墙壁裂缝。使用2段跳（千万不能飞行）跳到对面的墙壁　在贴近后立刻利用三角跳来回跳到上方，然后破坏里面的雪人
You break it, you win it	Koros	在进入了发射基地后（Mission2），将基地内部能破坏的一切都破坏掉。多利用跳跃后的震地击，能让高处的玻璃等可以破坏的物品都受影响
Spread your germs	Command Center	使用Icfector击倒30名敌人　同样是比较比较难的任务。因为敌人都喜欢从远处攻击　因此最好配备上Shield Charger
Set a new record for Qwark	Starship Phoenix	在2分40秒内完成霍克游戏第一章，不需要取得所有的勋章，只追求速度
Set a new record for Qwark	Starship Phoenix	在2分10秒内完成霍克游戏第二章，秘诀同上
Set a new record for Qwark	Starship Phoenix	在1分50秒内完成霍克游戏第三章，秘诀同上
Set a new record for Qwark	Starship Phoenix	在4分50秒内完成霍克游戏第四章，秘诀同上
Set a new record for Qwark	Starship Phoenix	在2分00秒内完成霍克游戏第五章，秘诀同上

战利品

在Starship Phoenix里面，不知道大家有没有发现在VR训练所对面有一间摆满了小台架的房间呢？其实这间是"战利品展览室"，玩家们在游戏中通过寻找和一些挑战后，就可以获得战利品。上面一排是放置主要角色的金像，这些主要是通过在各个星球中搜索取得。而下面一排则是通过了一些极限的挑战而获得的奖杯，具体取得方法如右表

战利品名称	取得地点	具体地点/取得方法
Ratchet	Florona	在到达了第2座建筑并通过了一个需要三角跳的地方后，先不要往有绳索的方向跳，从背后比较低的平台走，沿着边缘的凸出处一直走便可以到达取得Ratchet Trophy的平台
A1	Tyhrranosis	在地图右上方有一个十分低洼的地区　往上方看可以看到一座比较高的山丘，继续往前走利用三角跳跳上建筑　然后反过来跳到山丘上便可以得到
The Plumber	Daxx	就在取得Chrage Boots（喷射鞋）的房间外
Clank	Holostar Studios	第一次通过了本区域后再返回　然后在第一次乘坐升降机后跳上左手方向的上平台取得
Skrunch	Metropolis	在击碎了第一座建筑物左方的玻璃并跳到对面平台后，再击碎右手方向的玻璃便可发现
Dr Nefarious	Crash Site	在地图的第一个90度向左拐弯处的右方有一个高台，跳上去就可以得到
Qwark	Qwark's Hideout	在地图左下方即将到达霍克隐居处的地方有左右两个房间，进入左方的房间便可以发现
Courtney Gears	Koros	在第一次遇到一堆绿色箱子需要往上跳的地方，跳上左手方向的建筑旁，然后沿着边缘进入建筑物内便可以找到
Lawrence	Command Center	通过第2个使用Hypershot的地方向左拐，然后在上坡位置的左方有一个高台。利用梯子爬上去便可以发现
Titanium Collector	—	收集了所有的白金螺丝后自动取得
Annihilation Nation Champion	Annihilation Nation	通过了所有的比赛项目后取得
Skill Master	—	取得了所有的技能点后自动取得
Nano Finder	—	体力上限达到200时自动取得（二周目）
Omega Arsenal	—	购买所有武器，且所有武器的等级上升到V8时自动取得（二周目，且最强RY3NO不存在Omega版）

www.plumbook.cn



&3DM-SMV
www.plumbook.cn


倚天II
www.yt2.com.cn
动感网游 让世界与你一起"动"起来
倚天II火爆公测中
客服电话：010-63574061 63573986
邮　　箱：service@yt2.com.cn
运营商
中广网
WWW.CATV.NET
研发商
中广网游：倚天II、破天一剑、天方夜谭　网游经典 巨著连篇
中广宽频：王牌影视、冰锋音乐、X档案、动画大王、视频直播　创造宽带生活乐园
中广无线：短信、彩信、WAP、PDA　　精彩掌握 HIGH趣体验

文 LIKY

N-Gage QD 11月中国大陆上市



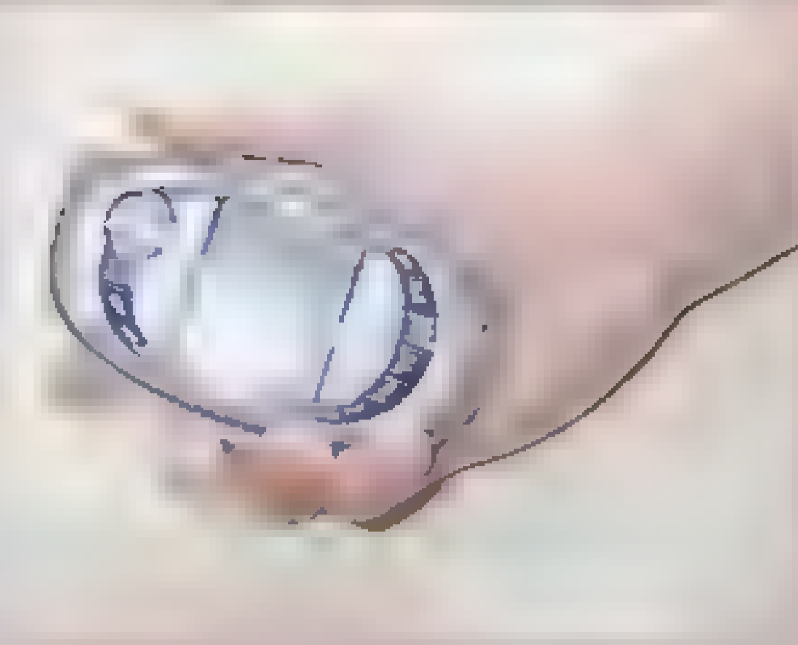
诺基亚的游戏手机N-Gage QD（以下简称QD）终于在中国大陆上市了，想必国内的玩家早期待这一天已经很久了。大陆版QD于今年11月底发售（也许现在已经有玩家入手了吧），主机采用简体中文系统，而主机将会捆绑三款游戏，分别是《地狱镇魂歌》《传奇世界》《金属咆哮II》，同时还会有《古墓丽影》（TombRaider）《混乱大冒险》（Pandemonium）《索尼克N》（SonicN）《FIFA足球2004》（FIFA2004）《世嘉拉力》（Sega Rally）《灰烬战将》（Ashen）等8款游戏将首先登陆大陆市场另外发售。对于一直期待着中文行货版QD的大陆玩家来说这无疑是个天大好消息。

N-GAGE QD

更为小巧时尚的N-Gage QD



◀与N-Gage相比，QD显得小巧得多。



▲完全可以一手掌握。

作为N-Gage的改良版，QD在外形以及功能上都作出了一系列调整，主机外形上比N-Gage小一圈，而厚度稍大，握持手感比原来好得多，完全可以一手掌握。另外听筒位置也改在了正面，这样打电话就不用像以前那样侧过来，而是更符合大众习惯的正面接听方式。在正面的键位分布上，原来的9向十字键变为8向，取消了十字键按下去作确定的功能，不过这个确定键专门分离出来（十字键旁边的那个圆钮），此举是为了在游戏中获得更精确的操作性。另外作为玩游戏时最常用到的"5"键和"7"键这次也分离出来，与其他的数字键结构不同。

N-Gage QD 基本规格

频率	GSM GPRS，900/1800MHz
外形尺寸	118 × 68 × 22mm
重量	143克
主屏幕	4096色TFT彩色屏幕，176 × 208像素，白色背景灯
中文输入	T9输入法
多媒体短信	支持MMS
和弦铃声	24和弦
WAP浏览器	WAP v2.0
WWW浏览器	XHTML浏览器
蓝牙接口	内置

QD在外形设计上的一个重大改进之处就是改进了插卡方式，以前N-Gage换卡必须打开主机后盖才能取出电池，相当麻烦，而现在QD的卡带插槽放在了主机下部，可以方便地拔插卡带，而且这次还支持热拔插，也就是说不需要关闭手机电源便可更换卡带。

QD的显示屏为4096色的高亮度TFT液晶屏，解析度为176 × 208，可不要小看这个只有4096色的显示屏，它的显示效果相当棒，显示的游戏画面绝对一流，而且色彩艳丽度和对比度比以前的N-Gage有很大提高。

QD的CPU规格以及内存大小都与N-Gage一样，操作系统仍然是Symbian OS 60系列，可以扩充普通的MMC卡，最高支持256M的MMC卡，因为使用Symbian OS这个开放的操作平台以及可扩充MMC卡，所以QD仍可安装运行众多的S60系列的软件以及游戏。



▲MMC卡带插槽改在了主机底部，可以更方便地更换卡带。

3款捆绑的游戏

地狱镇魂歌（Requiem of Hell）



▲游戏画面细腻，人物动作流畅。

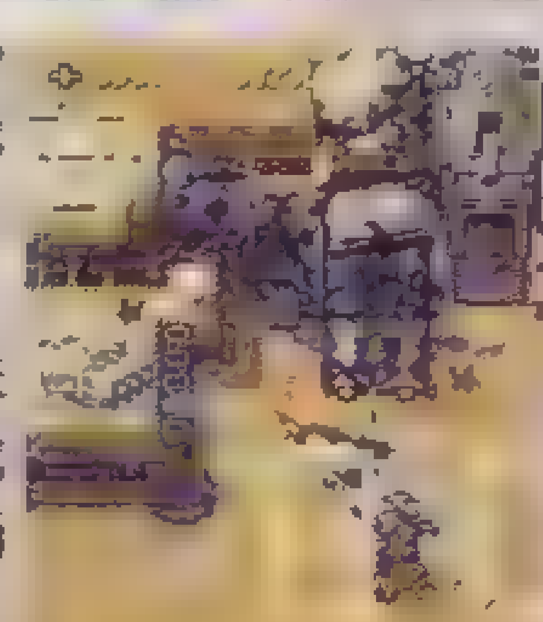
《地狱镇魂歌》是由国内的知名手机游戏制作公司"数位红"公司集合20多人的开发团队历时一年半时间精心打造的一款专门对应N-Gage平台的原创A·RPG大作，游戏采用经典的"大菠萝式"进行方式，玩家操纵主角在各个地下迷宫中杀敌，接受任务完成委托。目前我们已经拿到该游戏并进行了试玩，感觉这是一款相当棒的游戏，画面细腻，魔法、特技效果华丽，人物动作也非常流畅，只是游戏的难度稍微有点高。该游戏在国际市场的价格大概在30美元，而大陆版QD发售时会随主机免费赠送该游戏，实在是令人惊喜！



▲可爱的小妖精在冒险经常给你帮助。

传奇世界 移动版

《传奇世界》是盛大网络公司开发的网络游戏，目前是中国网游市场的顶级游戏之一，玩家超过千万。移动Java版的《传奇世界》将通过与QD捆绑免费赠送的方式第一次和用户见面。玩家将可以把移动版中打到的宝物上传到自己在PC《传奇世界》的游戏账号中，从而第一次实现网游的移动版本与PC版本的互动。B g dea to current Wooo gamers



金属咆哮II（METAL BLUSTER II）

这是一款高质量的Symbian 60游戏。玩家在游戏中将扮演一名未来的联邦防务精英——克劳恩，驾驶心爱的机甲，同各种敌人展开战斗。游戏采用斜45度视角，可使用数量繁多的武器，火爆的射击场面会令玩家热血沸腾。

丰富的娱乐功能

除了以上3款捆绑游戏，QD主机还内置了"移动新体验"、"移动QQ"、"MP3播放器"、"掌上书院"等软件，听MP3，看电子书都不在话下，而"移动新体验"是诺基亚为N-Gage用户提供的专享免费游戏下载服务。用户可以直接登陆N-Gage游戏下载专区，免费下载精品Java游戏，享受N-Gage用户的专享服务。另外，QD还内置了影像播放器，可以直接播放3GP格式的影像文件，当然，你也可以安装其他的第三方播放软件如Real one、Smartmove等来支持rm等更多的格式，你完全可以将一部大片拷入QD中，在坐车的时候拿出来慢慢欣赏。通过其他软件，你也可以连接GPRS看网上直播节目等等，QD的娱乐功能还是非常丰富的。



▲"移动新体验"提供的服务不光有游戏下载，还包括"语音互动"、"音乐星空"等众多个性化服务。



▲用手机看大片的感觉不错哦。

qd.nokia.com.cn

www.plumbook.cn

CAPCOM FIGHTING Jam

文 胜负师

《Capcom Fighting Jam》是老卡最新推出的FTG作品，没想到街机版推出不到两个月，家用机版(美版，名为《Capcom Fighting Evolution》)就早早地推出了，对于喜欢Capcom格斗游戏的玩家来说应该算是件好事吧！以TGS的试玩感受来看，本作还是不错的。只是本次的移植过于仓促，别说是家用机版的附加模式，就连出招表都没有，有些不厚道啊！没学会走就想跑是不现实的，还是得从最基础的一步步来。以下是系统各模式的特色操作与各角色的出招，连续技啦对战技巧啦什么的咱们以后再说吧！

Capcom Fighting Evolution	Capcom	FTG
PS2	2004年11月16日	美版
		39.99美元
		13岁以上

指令符号					
P	拳键	PPP	三个拳键同按	KK	两个脚键同按
LP	轻拳键	K	脚键	KKK	三个脚键同按
MP	中拳键	LK	轻脚键	+	同时按
HP	重拳键	MK	中脚键	or	或者
PP	两个拳键同按	HK	重脚键	蓄	方向蓄力

各模式系统操作一览

模式	行动	操作
共通	选择出场角色	PP(第一个)/KK(第二个)
	普通技/拆投	LP+LK
[illegible]	时间差起身	倒地中PPP同时按
恶魔战士	按键连续技	以轻>中>重，同等强度时拳优先于脚的顺序进行按键组合
	防御取消	防御中输入相应必杀技
	空中防御	空中按←
	前冲/急退	→→/←←
	移动起身	倒地中←or→
	追打攻击	对手倒地时↑+K
街头霸王III	BLOCKING	攻击到达瞬间按→(上、中段或空中)或↓(下段)
	小跳攻击	MP+MK
	快速起身	倒下着地瞬间按↓
	前冲/急退	→→/←←
	EX必杀技	相应必杀技输入时PP或KK同按
	超级取消	相应必杀技后取消超必杀技
	大跳	快速输入方向↓↑(↖or↗)
WARZARD	升级	MP+MK(消费1级气槽)
	终极防御	HP+HK
	终极反击	终极防御中↓↙←+PorK
	移动起身	倒地中←or→
	空中防御	空中按←
	前冲/急退	→→/←←
	追打攻击	对手倒地时↑+K
	大跳	快速输入方向↓↑(↖or↗)
街霸ZERO	OC连技发动	HP+HK(气槽50%以上)
	空中防御	空中按←
	受身	倒地瞬间PPP同时按
	ZERO反击	防御中↓↙←+PorK(气槽消费)
CAPCOM FIGHTING JAM	移动起身	倒地中←or→
	空中防御	空中按←
	前冲/急退	→→/←←
	翻滚	MP+MK
	防御取消移动	防御中←or→+MP+MK
	大跳	快速输入方向↓↑(↖or↗)



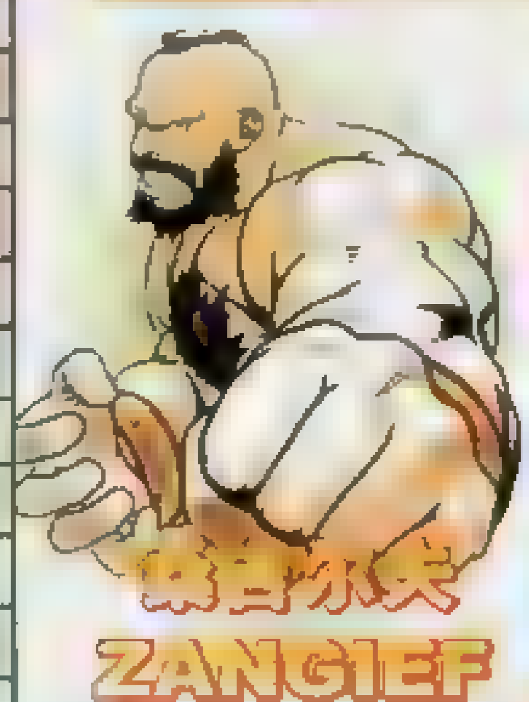
	①波动拳	↓↘→+P
	②灼热波动拳	←↙↓↘→+P
	③升龙拳	→↓↘+P
	④龙卷旋风脚	↓↙←+K(空中可)
	①真空波动拳	↓↘→↓↘→+P
	②真・升龙拳	↓↘→↓↘+K



	①ソニックブーム	←蓄→+P
	②サマーソルトキック	↓蓄↑+K
	①トタルウイプアウト	←蓄→←→+P
	②サマーソルトストラウク	↙蓄↘↙↗+K



	①サイコクラッシャーアタック	←蓄→+P
	②ダブルニープレス	←蓄→+K
	③ヘッドプレス	↓蓄↑+K
	④サマーソルトスカイダイバー	③后P
	⑤デビルリバース	↓蓄↑+P跳起后P
	⑥サイコバニッシュ	→↓↘+K
	⑦ベガワープ	→↓↘or←↓↙+PPPorKKK
	①ニープレスナイトメア	←蓄→←→+K
	②メガ・サイコクラッシャーアタック	←蓄→←→+P



	①ダブルラリアット	PPP同时按
	②クイックダブルラリアット	KKK同时按
	③バニシングフラット	→↓↘+P
	④スクリューパイルドライバー	方向一圈+P
	⑤アトミックスープレックス	近身方向一圈+K
	⑥フライングパワーボム	方向一圈+K
	①ファイナルトミックバスター	方向两圈+P
	②エリアルロシアンスラム	↓↘→↓↘+K

魔界的贵公子



必杀技	①カオスフレア	↓↘→+P(空中可)
	②デモンクレイドル	→↓↘+P(防御取消对应)
	③バットスピン	↓↙←+K(空中可)
	④ネガティブストーレン	方向一圈+P
EX必杀技	①ミッドナイトブレジャー	轻P 中P → 中K 中K
	②デモンブラスト	↓→↘+KK
	③ミッドナイトブリス	↓→↘+PP

用歌舞成就明天的梦想！



	①ローリングバックラー	↓↘→+P(突进中P追加)
	②キャットスパイク	→↓↘+P
	③デルタキック	←↓↙+K(防御取消对应)
	④サンドスプラッシュ	↓↘→+K
	⑤ヘルキャット	→↘↓↙←+K
	①ダンシングフラッシュ	→↘↓↙←→+PP
	②プリーズヘルプミー	→↘↓↙←→+KK

漆黑世界的救世主



	①ディオ=セーガ	↓↘→+P(空中可)
	②ネロ=ファティカ	↓↙←+P
	③イラ=スピンタ	跳跃中→↘↓↙←+K
	④イラ=ピアノ	③后P
	⑤スプレ ジオ	→↓↘+P(防御取消对应)
	①プロヴァ=ディ=セルヴォ	←↙↓↘→+KK后K
	②フィナーレ=ロッソ	↓↓+PP

©CAPCOM CO.,LTD.2004 ALL RIGHTS RESERVED

www.pinbook.cn



渴望千年王朝复苏的法老

必杀技	①棺の舞	↓↓+PorK(空中可)
	②王家の裁き	空中↓↘→+P
	③コブラブロー	←→+P
	④ミイラドロップ	↓↘→+P
EX必杀技	①ファラオマジック	MK LP ↓ MP(空中可)
	②奈落の穴	←↙↓↘→+KK(2级气槽)

为取回人类姿态而战的半兽王

必杀技	①クロノス・ラッシュ	↓↘→+P后PP
	②アキレス・ラッシュ	↓↘→+K后KK
	③アーズ・スラッシュ	→↓↘+P
	④ガイア・ドライバー	方向一圈+P
超必杀技	①ヘラクレス・ラッシュ	↓↘→↓↘→+P
	②ギガス・ドライバー	方向两圈+P(LV2以上)



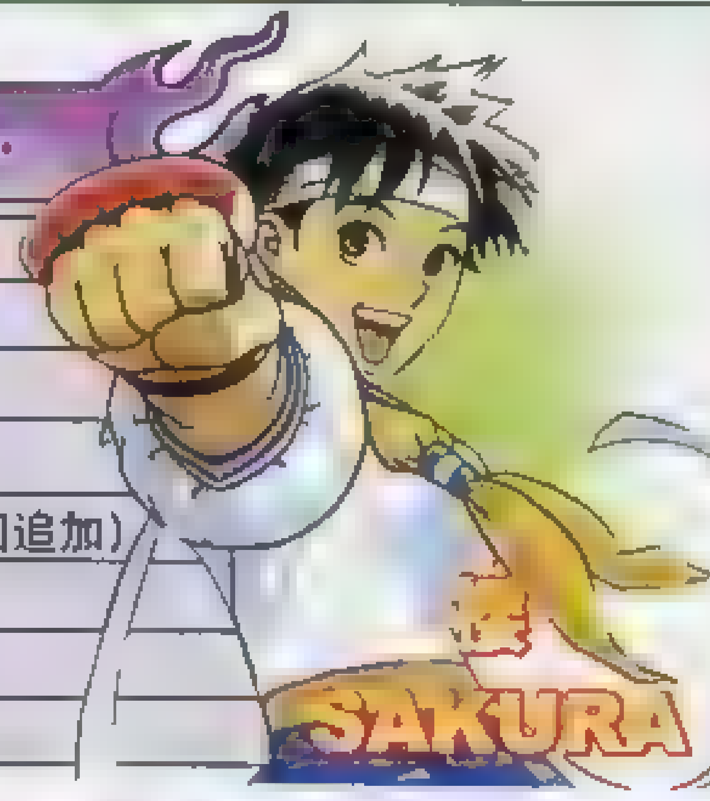


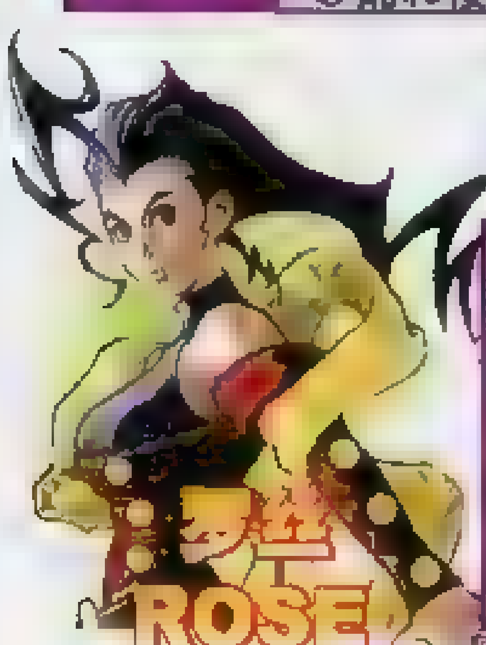
自负的海洋之神

必杀技	①アークティックストリーム	←↙↓↘→+P
	②ノーチラスアタック	←↙↓↘→+K
	③ハイドロスピニング	→↓↘+K(空中可)
	④タッドポールショット	→↘↓↙←+PorK
	⑤ベノムファネル	↓↓+P
超必杀技	①ライトニングマスト	↓↘→↓↘→+P
	②ストラングルスパーク	↓↙←↓↙←+K(LV2以上)

一直追寻着那个强者……

必杀技	①波动拳	→↓↘+P(P连打)
	②咲樱拳	→↓↘+P
	③春风脚	↓↙←+K
	④樱华脚	跳跃中↓↘→+K
	⑤さくら落とし	→↓↘+K后P(三回追加)
超必杀技	①真空波动拳	↓↘→↓↘→+P
	②春一番	↓↙←↓↙←+K
	③乱れ樱	↓↘→↓↘+K





有着夏娃般美貌的占卜师

必杀技	①ソウルスパーク	←↙↓↘→+P
	②ソウルスルー	→↓↘+P
	③ソウルリフレクト	↓↙←+P
	④ソウルスパイラル	↓↘→+K
超必杀技	①オーラソウルスルー	↓↘→↓↘+P
	②オーラソウルスパーク	↓↙←↓↙←+P

▼卡琳 KARIN

和樱势不两立的富家千金

必杀技	①红莲拳	↓↙←+P后P・P
	②红莲拳・改	←↙↓↘→+P后P・P
	③红莲崩掌	②二发中→+P
	④红莲顶肘	②二发中↘+P・P
	⑤红莲杞	②二发中↓+K
	⑥红莲无尽脚	②二发中K
	⑦红莲歼破	②二发中↑+K
	⑧红莲夜叉	②二发中←+PorK
	⑨无尽脚	→↓↘+K
	⑩崩掌	→↓↘+P
	⑪夜叉返し	↓↙←+PorK
	⑫烈歼破	↓↘→↗+K
	⑬烈尖顶	←↓↙+P后P
	⑭荒熊いなし	方向一圈+K
超必杀技	①神月流 神扉开斗	↓↘→↓↘→+P
	②神月流 皇王拳	↓↘→↓↘→+K

▼凯 GUY

武神流的最强继承者

必杀技	①武神旋风脚	↓↙←+K
	②武神イズナ落とし	↓↘→+P后P
	③疾驱け	↓↘→+K
	④急停止	轻③后K
	⑤影すくい	中③后K
	⑥首狩り	重③后K
	⑦崩山斗	↓↙←+P
超必杀技	①武神八双拳	↓↘→↓↘+P
	②武神刚烈脚	↓↘→↓↘+K



传说中的元祖女格斗家

必杀技	①百烈脚	K连打
	②气功拳	←↙↓↘→+P
	③水鸟蹴	←蓄→+K
	④霸山蹴	→↘↓↙←+K
超必杀技	①气功掌	↓↘→↓↘→+P
	②凤翼扇	↓↘→↓↘+K

德川家隐密集团的首领

必杀技	①一文字	↓↘→+P
	②罗刹刃	→↘↓↙←+P
	③螺旋脚	↓↙←+K
	④蜻蛉	←↙↓↘→+K
	⑤急停止	轻④后LP
	⑥牡丹落とし	轻④后MP
	⑦乐车当て	轻④后HP
	⑧橹降ろし	中或强④后LP
	⑨野太刀薙ぎ	中或强④后MP
	⑩镰首大蛇	中或强④后HP
	⑪空蝉	→↓↘+K
超必杀技	①十文字	↓↘→↓↘→+P
	②爆龙升	↓↘→↓↘→+K(LV2以上)
	③阎魔突き	↓↙←↓↙←+P(LV3以上)



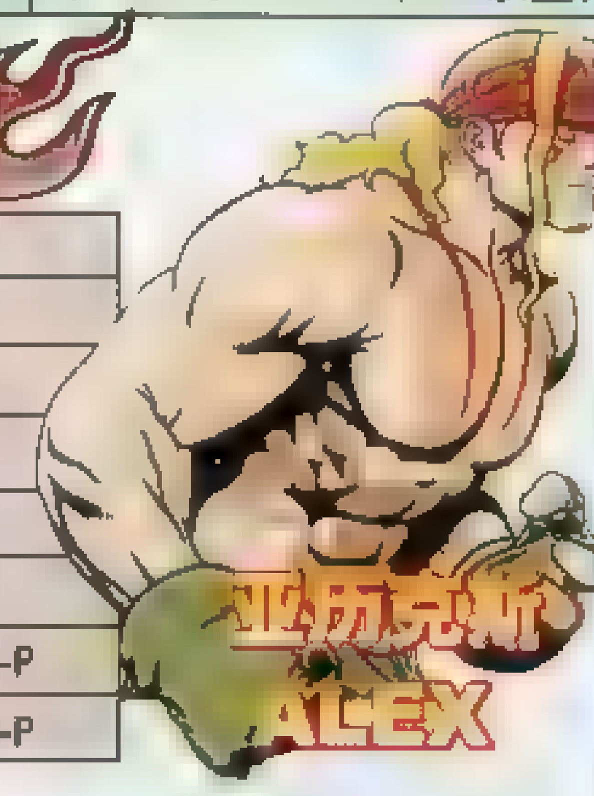


拥有绝对之力的火龙神

必杀技	①ヴォルカノブレス	↓↘→+P
	②デリュージュアサルト	↓↘→+K
	③テンペストウォール	↓蓄↑+K
超必杀技	①デリュージュクライシス	↓↘→↓↘→+K
	②ガストフレイム	↓↘→↓↘→+P(LV2以上)

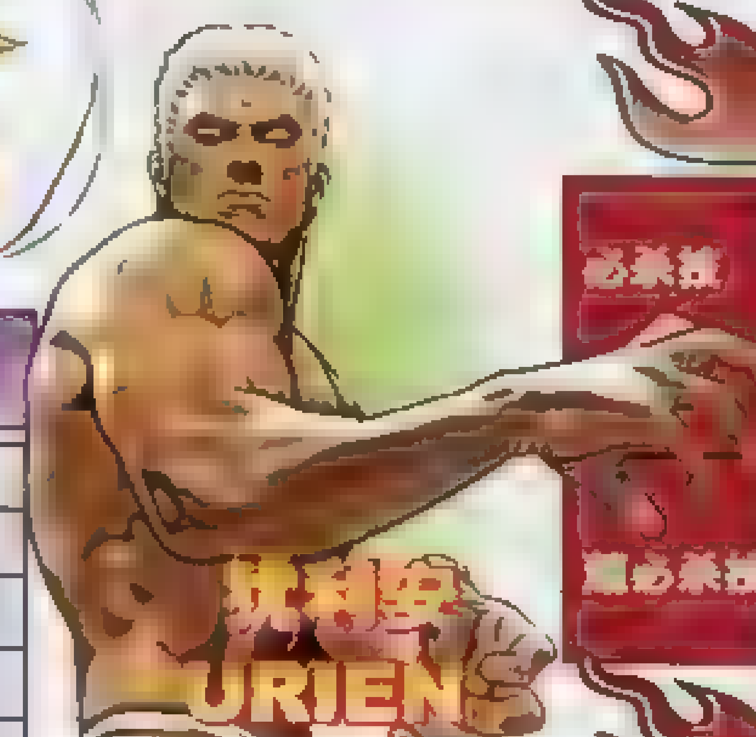
追求完全力量的角斗士

必杀技	①フラッシュチョップ	↓↘→+P
	②パワーボム	→↘↓↙←+P
	③エアニースマッシュ	→↓↘+K
	④エアスタンピート	↓蓄↑+K
	⑤スラッシュエルボー	←蓄→+K
超必杀技	①ハイパーボム	方向一圈+P
	②ブーメランレイド	↓↘→↓↘→+P
	③スタンガンヘッドバット	↓↙←↓↙←+P



影之帝王再度光临!

必杀技	①チャリオットタックル	←蓄→+K
	②バイオレンスニードロップ	↓蓄↑+K
	③デンジャラスヘッドバット	↓蓄↑+P
	④メタリックスフィア	↓↘→+P
超必杀技	①タイラントパニッシュ	↓↘→↓↘→+K
	②ユピテルサンダー	↓↘→↓↘→+P
	③エイジスリフレクター	↓↙←↓↙←+PorPP



招式变幻自如的年轻武师

必杀技	①铁山靠	→↓↘+P
	②绝招步法	↓↘→+P
	③二翔脚	→↓↘+K
	④虎扑子	↓↙←+PorPP
	⑤前方转身	→↘↓↙←+K
超必杀技	①枪雷连击	↓↘→↓↘→+P
	②扬炮	↓↙←↓↙←+P



▼英格里德 INGRID

楚楚可怜的谜之美少女

必杀技	①サンシュート	↓↘→+P
	②サンライズ	↓↘→+K
	③サンダイブ	跳跃中↓↙←+K
	④サンナッパー	↓↙←+P(上段当身)
	⑤サンローワー	↓↙←+K(下段当身)
	⑥サンアーチ	→↓↘+K
超必杀技	①[illegible]バースト	↓↘→↓↘→+P
	②[illegible]イン	↓↙←↓↙←+K
	③サンデルタ	↓↙←↓↙←+P

特稿 Special Article

火刑架上的元帅
——历史上真实的恶魔



文 菜菜子　编 卡伦

1431年5月30日，法国鲁昂的老菜市广场上举行了一次公开火刑。巨大的柴堆竖在一个石膏和石头底座的断头台上，这样不仅远远地便能看见熊熊燃烧的火焰，而且所有的人都可以从下面看见受刑者。

那人是一个十九岁的少女，名叫贞德。两年前，她率领4000法国人解除了长达七个月的奥尔良之围，成功阻止英军南下，因此被她的同胞们亲切地称为“奥尔良姑娘”。同年7月，她率军收复兰斯，并且拥立法太子为国王，史称查理七世。在攻打巴黎时，她与国王和贵族产生分歧，后援不继，在战场上被英国人俘虏。虽然她拯救了法国，法国国王却没有搭救她，查理七世听凭她被英国人操纵的宗教法庭以“狂热，撒谎，有辱圣名，亵渎神明”的罪名宣判为异端，并且火刑处死。



▲当贞德进入巴黎时，有谁会想到这位圣女会以那样一种悲惨的方式结束自己的生命呢？

人们都认为处火刑应该是把犯人绑在一根杆子上，在其四周堆放一直齐膝甚至齐臂的木柴，让他在窜天的火焰中被烧死。然而意大利、英国和法国则更流行一种不那么著名的方式，18世纪一本没有署名的书对此有详尽的描绘：“……我们在地上或柴垛上插好柱子，然后再在柱子周围支起柴堆，一层木头一层稻草，堆得有一人高。刽子手及其助手要注意在柱子周围留出相应的空间，足够犯人站下，而且还要留出将他送至柴堆中的通道。犯人被扒光衣服后，套上一件浸过油的衬衫。然后被送到柴堆中央，用绳子和锁链牢牢固定在柱子上。刽子手再把空隙处用小柴火和稻草塞好，直至把犯人彻底地包覆。接着在柴堆四处都点上火，火焰慢慢地吞没了可怜的犯人。”



▲贞德临死前的一幕，这也是历史上著名的悲剧场面之一。

贞德就是这样被烧死的。据说她默默走上断头台，仿佛不再抗争的样子。当围绕她的柴堆被封死之后，人们便看不见她了。大火慢慢燃烧起来时，有人听见她在里面惊恐的哭泣和祈祷。但是不久之后，哭声就变成了痛苦的悲鸣，贞德凄厉地高呼上帝，惨叫声回响在那个沉寂的广场上面，直到大火彻底结束了她的生命。民间传说有位名叫皮埃尔的神父，在贞德生命中的最后几个小时里曾陪伴过她。当这个女孩死去时，他看见一只白鸽从断头台上飞起。

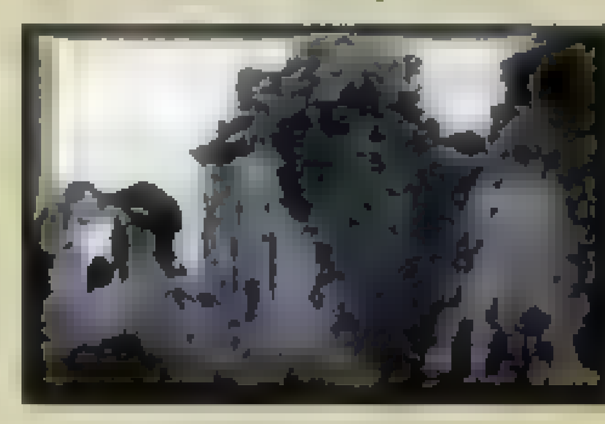
那是圣洁的灵魂终于得到解脱吗？不得而知。我们只知道她的牺牲单方面激起了法国人无比的爱国情操。在她死后，勃艮第和法国结盟，终于把英军驱逐了出去。另一方面，贞德个人命运的不幸，和她被处死时的惨象，深深动摇了某些人的宗教信仰，改变了他们的人生。这个故事的主人公——吉尔·德·莱斯（Gilles De Rais）男爵，就是其中之一。这名字虽然对游戏玩家来说有些陌生，但他却是欧洲史上一个响当当的刽子手。在《钟楼3》里的最后BOSS巴隆斯侯爵身上，其魅影依稀可见。只不过那位侯爵仅杀一百多人，与他相比起来还稍逊一筹。若要“论资排辈”，他当与德古拉和伊丽莎白女伯爵同列，都是亦虚亦实，在众口铄金之力下由极恶之徒脱胎为妖魔的另类传奇人物。

吉尔·德·莱斯出身道地的蓝血贵族之门，1404年生于法国尚多塞城堡。11岁时，其父居伊·德·拉瓦尔去世，他的监护权被移交给表兄图尔纳弥。可实际上这个小孩是由他的外祖父让·德·克拉贡抚养长大的。在吉尔的童年时代，克拉贡数度打算让他和富有的女贵族订婚，以达到控制对方财产的目的，其中包括布列塔尼公爵的外甥女。1420年，吉尔16岁时，在外祖父的授意下，他绑架并囚禁了自己的表姐卡特琳娜·德·图阿尔长达半年之久，向她逼婚。1420年底，吉尔的外祖母暴毙，克拉贡趁机要求卡特琳娜的奶奶安娜·德·西雷与自己结婚，目的达到后，那可怜的姑娘才终获释放。不过她最后还是嫁给了自己的表弟。

吉尔的早年生活是被让·德·克拉贡操纵着的。那老人是个统治欲极强的铁腕人物，是家族中说一不二的暴君。随着年龄的不断增加，吉尔和他之间的矛盾也逐渐激化。有些历史学家认为，他一早就发现自己的外孙生性残忍、脾气乖戾，所以对他严加控制。压抑令吉尔对外祖父感到厌恶，当他成年并且掌握了自己的财产之后，便毫不犹豫地疏远了克拉贡。然而在性格方面，他确实深受这位顽固酷烈的长辈影响，成长为一个精明、沉默、喜爱暴力、行事毫无顾忌的青年。

无论在幻想世界，还是现实当中，他都没有德古拉那样傲视群魔的名气和地位，但这并不妨碍他俩成为同类。从某种意义上说，吉尔的生前身后都仿佛是吸血鬼之王的缩影——原名为弗拉德四世的德古拉伯爵击败过来自奥图曼帝国的入侵者，成为罗马尼亚的民族英雄；而吉尔·德·莱斯自1427年投身军旅、参加英法战争开始，直到在奥尔良之役中成为贞德的战友，也曾经立下赫赫功勋。在只有25岁时，他就已是那个时代最著名的军人之一，不仅受封为法兰西元帅，而且还得到特许，能够在自己的纹章上使用代表法国王室的百合花。

“在战场上杀死成千上万的人，可以成为英雄；在生活中杀死一个人，却是死刑犯。”卓别林的这句话，如果早600年说给吉尔听，肯定能够得到他的强烈共鸣。或许在德古拉和他的血液里都流动着难以抑制的冲动——杀戮的渴望和暴力的宣泄。人是动机的俘虏，现代犯罪学认为连续杀人犯皆有“成瘾”现象，这代表着一种“满足”的需求，进而成为动机。也就是说，战争给了他们合理的借口去屠杀敌人，当他们不再打仗时，却已经对杀戮上了瘾。原先的动机是为了胜利，而现在，则是为了邪欲。



▲如今的蒂福日城外墙景象

无论如何，贞德之死都是吉尔·德·莱斯人生的转折点。虽然不知道这个少女到底在他的精神世界中占据了什么样的地位，她的惨死是否真的给他带来过打击，但他结束戎马生涯、离开前线却是不争的事实。1432年底，克拉贡在南特的苏兹城堡去世。葬礼结束后，吉尔把妻女留在那里，自己却搬到蒂福日城堡居住（既《影之心2》中的镜之城）。在那里陪伴他的，是后来一起参与犯罪的三个男人——他的妻弟吉尔·德·西雷，内廷总管普瓦都

《魔剑X》中的澳·莱斯
八卦レイ（LAY）

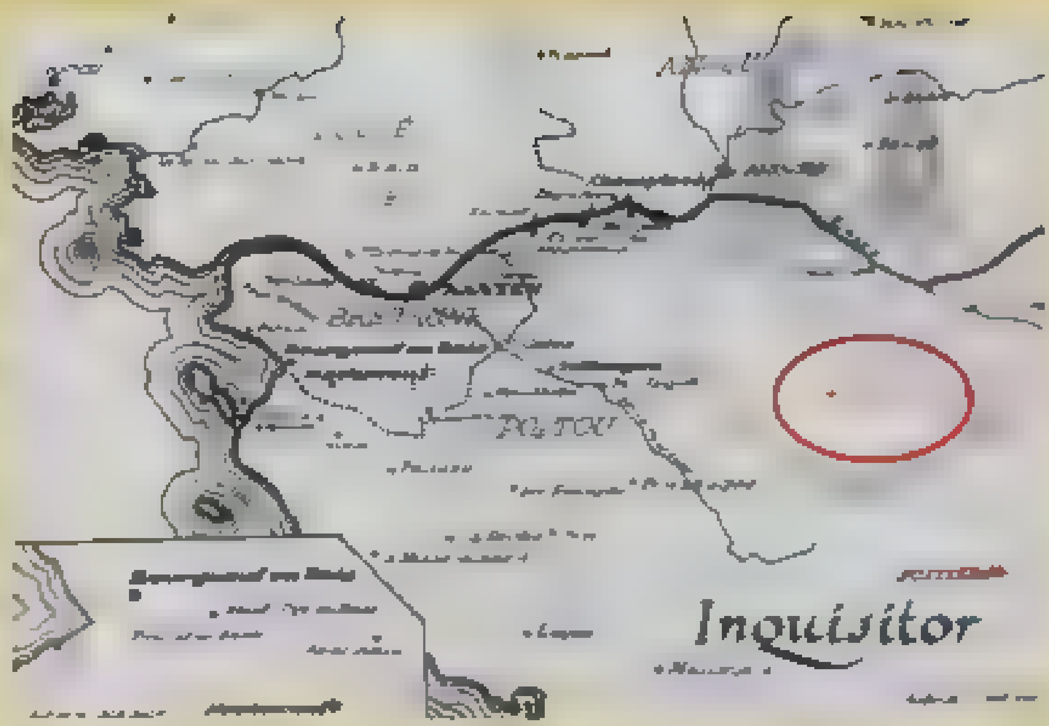


镇守在梵蒂冈的弥赛亚教大司教。深受拥戴，被认为最有望成为下任教皇之人。但是，70年的传教生涯中，他见过了太多人类的阴暗面，终于对于人类的未来感到绝望。他的卦像是[目]，从双目注入了image。成为八卦以后的他通过电视向全世界播送传教影像，看过影像的人会在不知不觉中接受促成自杀的催眠。这个人物的原型历史上实有其人——15世纪的法兰西贵族吉尔·德·莱斯（Gilles De Rais）男爵。当时Rais真挚地信仰并追随圣女贞德，贞德被处死以后失去了精神支柱，最终成为了虐杀大量幼儿的恶魔。这个八卦レイ背后的女性人偶即是圣女贞德的象征。

它使用的武器为死神的长柄镰刀，背后的人偶将双翼合拢的时候能够防御一切攻击。

©ATLUS 1999,2001　©SUNSOFT,©CAPCOM CO., LTD. 2002 ALL RIGHTS RESERVED

和巴黎人亨利埃·格里亚尔。



▲当时法国地图的一角，画红圈的地方便是臭名昭著的蒂福日城。

在他刚抵达那里不久，一个八岁的牧羊童便失踪了。虽然其寡母四处奔走寻找但始终下落不明。这小男孩究竟遭遇如何，他是否命丧于男爵之手，我们永远无法得知。因为德·莱斯始终对自己何时开始作案含糊其辞，对于究竟杀死了多少人也三缄其口，一概说记不起。根据同伙的交待，和找到的部分遗骸，粗略估计至少也有三百名，全部是六岁到十六岁之间的孩子和少年。(还记得《影之心Ⅱ》镜之城中的那些孩子们吗？）他无疑有着严重的恋童癖，并且好男色。在领兵打仗时，随身仆人一直由年纪只有十岁左右的小僮担任。而在十七岁时便成为吉尔的内廷总管的普瓦都，后来也承认自己曾是男爵的情人。

吉尔·德·莱斯绝不会向贵族的小孩下手，他和他的同伙像格林童话中居住在黑森林里的巫婆一样，用食物、玩具和钱，引诱城堡附近贫穷饥饿的流浪儿，或者好奇贪玩的农家少年进来作客。可是当孩子们发现陈列在男爵家中那些可怕的刑具时，都难免惊恐万状。在发生过一两次小孩高声呼救或者拼命反抗引起了过路行人的怀疑之后，他学乖了，要么击昏他们，要么就和颜悦色的欺骗他们说这些都是假的，是用来做游戏的，一定不会伤害到谁。但是实际上，这些孩子不仅被铐起来虐打到体无完肤，还往往被活活开膛剖腹。男爵特别喜欢用沉重的钉锤将人击打致死，把他们肢解后，还独自高兴地坐在血泊当中，欣赏被割下的头颅和残肢断臂，说那是世界上最美丽的造物……

由于生性豪奢，吉尔·德·莱斯常常入不敷出，甚至卖掉了布拉松的一座城堡。他迫切需要大量的金钱，然而又无从着手。此时，亨利埃·格里亚尔向他推荐炼金术，并写信向居住在佛罗伦萨的一个黑魔法师求助。后者名叫让·德·丰塔奈尔，原籍法国，表面上在意大利行医，其实却是一个大名鼎鼎的巫术家。据说他可以从自己的影子里召唤出恶魔，还能够脚踩燕子的羽毛飞行。但是由于信奉异教，他被法国教会驱逐出境，终生也无法重回故里，因此只好派遣自己的一个学生来帮助吉尔·德·莱斯。此人是个俊美的意大利男子，二十二岁，名叫弗朗索瓦·普勒拉蒂。原本身为僧侣的他沉湎于对黑魔法和堪舆术的研究，还俗并拜在丰塔奈尔门下。1439年5月14日，弗朗索瓦抵达蒂福日城堡。凭借巧舌如簧的口才和出众的容貌，立刻征服了法兰西元帅的心，成了男爵的新欢。然而也正是他，给吉尔·德·莱斯的火刑架之路铺好了最后一级台阶。


▲《钟楼3》中的巴隆斯侯爵，其原型便是历史上的吉尔·德·莱斯。

弗朗索瓦告诉男爵，想要获得黄金，必须要用活祭跟名叫巴隆的魔王进行交易。吉尔对此深信不疑，五个男人立刻决定一试。1439年夏天的一个午夜，他们在蒂福日城堡会议厅里举行了第一次召唤仪式。男爵和三个手下打开四个朝向的窗户，用剑在地上画出黑魔法中代表四个方位和四种元素的纹章，并且站在里面。大厅正中摆放着一个燃烧的炭盆，弗朗索瓦赤身裸体，只披一件黑色皮革斗篷，手持一本名叫《Raziel》的魔法书。一面向火中投入焚香、没药和芦荟枝，一面挥剑斩下了一只黑色羊羔的头。当鲜血还在喷溅时，他念念有辞道："Je vous conjure Baron, Oriens, Belial, Belzébuth, par le père et le fils et le saint esprit, par la vierge marie et tous les saints appara?tre ici en notre présence afin de vous entretenir avec nous et de faire notre volonté."然而两个小时过去了，除了风从敞开的窗口吹进来，什么也没有出现。

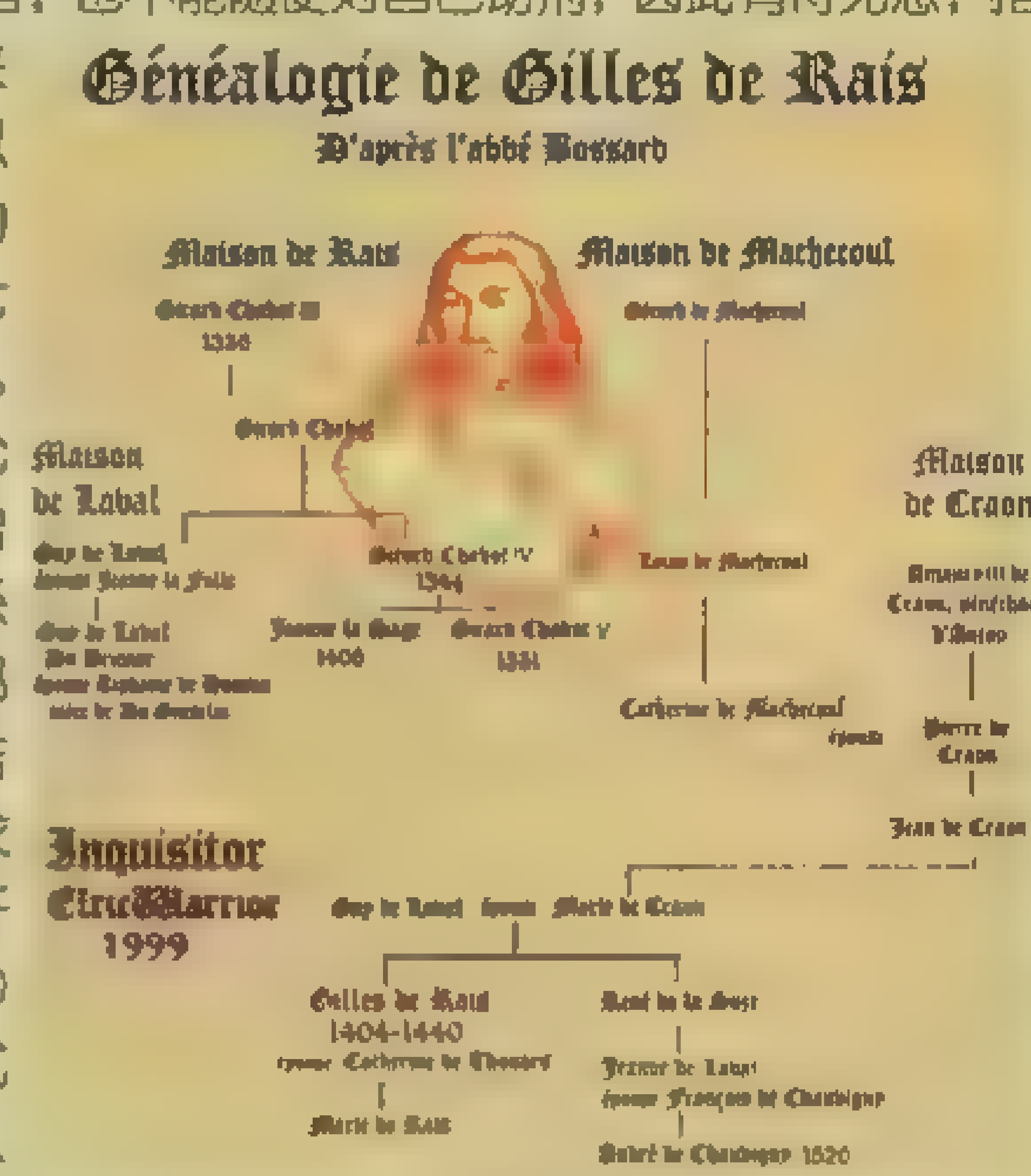
弗朗索瓦把这次失败归结为祭品的问题，"必须用更好的活祭。"他说。可以想象那一刹那浮现在男爵脸上的表情 -- 一个轻松而阴森的微笑。"你觉得小孩如何？"他反问道。这种事情对他来说，早已是家常便饭了。

几天后，他们在距离城堡一公里的某荒废牧场中举行了第二次仪式。这回多了一个倒霉的男孩，据说在弗朗索瓦杀死他时，原本晴朗的夏夜突然电闪雷鸣、狂风大作，吉尔觉得这是仪式成功的预兆而兴奋不已。然而讽刺的是，恶劣的天气却使他们根本无法继续留在户外，仪式被迫终止。

连续两次失败令吉尔·德·莱斯十分恼恨，装神弄鬼的冒牌法师弗朗索瓦·普勒拉蒂生怕他因此不再宠信自己，干脆给他进行了一个所谓的"地狱结盟"的仪式，并且鼓励他继续杀戮。"手上沾染过越多的鲜血，越容易和冥府建立联系，巴隆越愿意听从召唤。"这种挑唆夺去了男爵最后一丝理智，以前他的犯罪还比较谨慎，被害者的尸体也都会被妥善处理，不让人轻易发现。此时他急于得到黄金，再也顾不得许多。而且长年累月不断发生小孩失踪的事件，和这帮人愈发古怪的行径，也逐渐让领地内的居民产生了怀疑。吉尔·德·莱斯认为自己功高勋重，再加上为所欲为也有些年头了，照样相安无事，根本没把平民的骚动放在眼里。然而他这次真的错了。

1440年5月15日，六十多人挥舞着斧子和木棍，冲进男爵的府邸。充满着浓烈腥臭的城堡、血迹斑斑的拷问室和弗朗索瓦那些与黑魔法有关的诡异收藏，令人们大为恐慌。他们软禁了吉尔·德·莱斯并通知了地方官。男爵仍然满不在乎，因为相信别人无法找到什么直接证据来指控他。谁料此事已经惊动了曾差一点成为他姻亲的布列塔尼公爵。经过一番秘密调查，公爵认为那些传言不像是空穴来风。他上报国王，请求正式逮捕吉尔和他那一众手下，并在不久后得到了批准。8月24日，显赫一时的法兰西元帅锒铛入狱，他的案件由刑事法庭和宗教法庭一起审理。

罪行本身的证实出人意料的简单，只过了24小时，那四名从犯便出卖了自己的主人，全部招认了，原因大概是惧怕受刑。但男爵知道没有国王的批准，就算是宗教裁判所的法官，也不能随便对自己动刑，因此有恃无恐，拒不认罪，怒气冲冲地辱骂前来审讯他的人。他一心以为可以凭借自己的出身、地位和军功得到赦免，还在狱中给查理七世写信，请求国王的"帮助"。



▲德·莱斯家族的族谱

然而，他等来的是国王允许对他施刑的命令。这个人曾经在阴森恐怖的拷问室里杀死了多少孩子，轮到他面对那些刑具时，却立刻崩溃了。吉尔·德·莱斯双膝跪倒，乞求上帝原谅他的罪行，并且向忏悔神父把一切和盘托出。1440年10月23日，两个法庭正式以"异端、叛教、巫师、奸淫、召唤魔鬼、占卜、滥杀无辜、偶像崇拜、离经叛道"的罪名宣判他和他的三个手下死刑。至于弗朗索瓦·普勒拉蒂，在此之前已在监狱中用磨尖的勺柄刺穿了自己的颈动脉。

吉尔恳请法官能够判他火刑。火和水在基督教里都是净化的元素，他希望能以此赎罪，不要下地狱受苦。宗教裁判所对于这个请求只同意了一半：他先被绞死，然后尸体才被焚烧示众。在一本写于十六世纪，名叫《法国的正义与法庭》的书里，还记载了这样一个传说：当那尸体被点燃时，围观的不少百姓都听见它发出悲惨的呻吟声，好像还能感觉到烈焰焚身的痛苦。这位年仅三十六岁的法兰西元帅，就这样在火刑架上灰飞烟灭。他和贞德，也可算是殊途同归。不过女英雄得以化身白鸽飞升天国，而他却成为童话中杀害六个妻子的蓝胡子伯爵的原形，永远被当作邪恶堕落的象征。1891年，法国作家乔利斯－卡尔·于斯曼在小说《在那儿》里，更把他描写成不折不扣的吸血鬼。正如德古拉因英国人布莱姆·史托克的同名故事而奠定嗜血魔王的身份一样，他也从此得以跻身黑暗族类之中。

奇怪的是，吉尔·德·莱斯生前没有一帧画像，其真实容貌因此而无法流传下来。他被埋葬在南特圣母院教堂墓地里。三百五十年之后，在法国大革命中，仇恨贵族的人们冲进墓地，捣毁他的坟茔，想将其遗骸拖出来示众。不料那尸体却早已不翼而飞，墓坑里只剩下一个空空如也的棺材。

也许，他根本不曾死去，或者死后真的化成了非人的怪物。由于作恶多端，连地狱都不肯收容，只好重返人间，永远在这个世界徘徊。直到今天，蒂福日城堡的残垣断壁之间，据说雷雨倾盆的夜里还能听见吉尔·德·莱斯狂妄的笑声回荡不止……

小注：《影之心2》的玩家们，在完成隐藏迷宫镜之城，[illegible]变身后，去调查一下迷宫最深处的那面大镜子。嘿嘿，你们发现了什么？



红侠乔伊2　Capcom　ACT
NGC　Viewtiful Joe 2　2004年11月18日

文 胜负师

各位动作游戏玩家翘首以盼的《红侠乔伊2》终于隆重登场了！不过游戏首先推出的是NGC的美版，而PS2的美版调整到了12月7日。也就是说，不少玩家要在拿到本期杂志后再等上好几天，才能操纵着乔伊和他的女朋友在电影世界中展开华丽的冒险。好在本作的双平台版本在游戏内容上并没有什么差别，以下的这篇《红侠乔伊2》攻略就当是在好戏上演之前给大家预览一下"剧本"吧！事实上，本作虽然整体风格与前作相比变化不大，就连剧情也有很大的延续性，但是系统更加丰富完善，解谜和战斗的出彩之处也很多，难度自然也不低，预览一下攻略透解还是大有好处的哦！

NGC操作	功能	PS2操作	功能
类比摇杆	角色移动／回避	左摇杆	角色移动／回避
十字键	角色移动／回避	十字键	角色移动／回避
C摇杆↑	ZOOM IN	右摇杆↑	ZOOM IN
C摇杆↓	ZOOM OUT	右摇杆↓	ZOOM OUT
A	跳跃	×	跳跃
B	ZOOM状态切换	○	ZOOM状态切换
Y	拳／枪	□	拳／枪
X	脚	△	脚
L	SLOW	L1	SLOW
R	MACH SPEED／REPLAY	R1	MACH SPEED／REPLAY
Z	Viewtiful Touch	R2	Viewtiful Touch

VIEWTIFUL JOE VIEWTIFUL GUIDE 2

系统详解

Viewtiful Touch

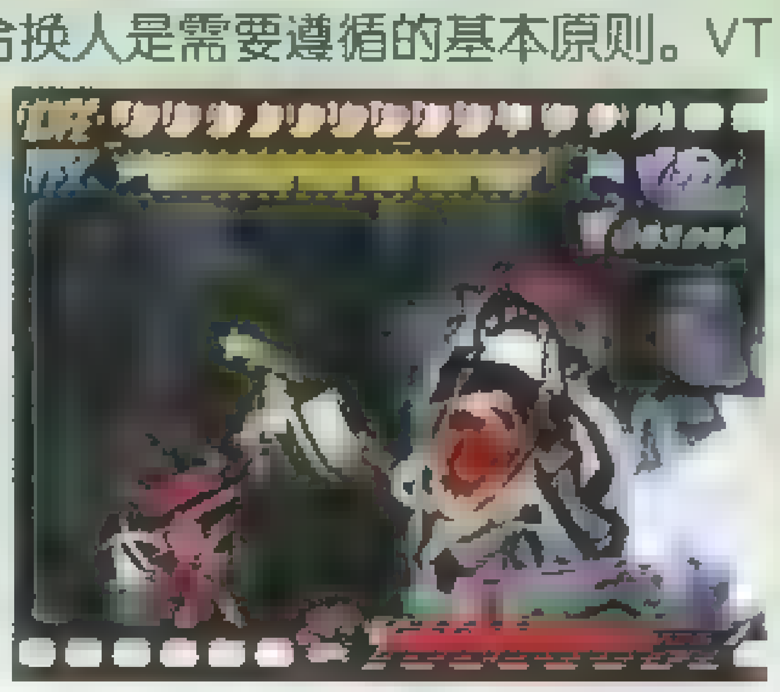


本作中新增的系统，在系统中有着极为重要的地位。Viewtiful Touch（以下简称"VT"）简而言之就是即时换人，乔伊和西尔维亚之间可以随时替换，游戏中很多地方都需要利用两人不同的能力推进流程。

两人最基本的共通能力是二段跳（变身状态时）和勾拳。勾拳的操作为↑+拳，可将敌人或物品打浮空，在出现准星时可将敌人打得很高，一些在高空中的道具就需要用这种方法来取得。要出现准星就必须在敌人气绝时发动SLOW，这就需要用到两人的另一项共通能力——**回避**。敌人的普通攻击一般分为上段和下段，会有骷髅标记进行提示，上段攻击按方向↓回避，下段攻击按方向↑回避，成功回避敌人的攻击就能令其出现气绝状态或露出破绽，使敌人的防御力下降。回避是游戏中十分重要的操作，应尽快掌握。

最基本的能力区别在于西尔维亚变身后没有普通的拳攻击，只有双枪射击。攻击力虽然比不上乔伊的拳头，但因为射程较远，所以在解谜或对付特定的敌人时更加安全有效。另外，开枪不能形成连击算是一个缺点。

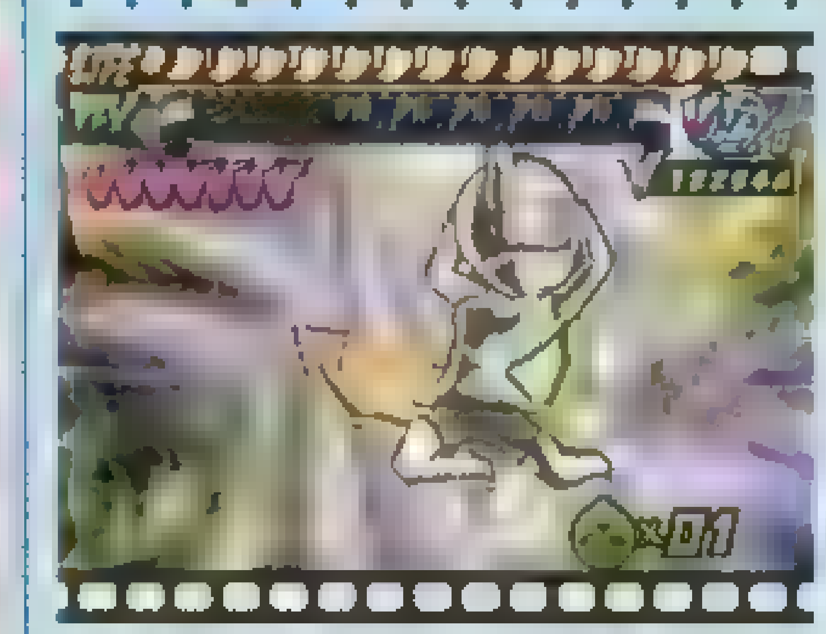
需要说明的是使用VT时角色有短暂的无敌时间，但之后就会出现硬直，很可能遭到攻击，所以在安全的场合换人是需要遵循的基本原则。VT换人时还可以使用合体技，方法是按住VT键，在蓄力符号达到VFX槽第2格时放开，两人会使用"爱心旋转攻击"，攻击力虽然不大，但是可以把周围的敌人弹开；而蓄力符号达到第5格再放开，就会使用SIX MACHINE变成的大炮进行攻击，威力很大，但是蓄力时间长，消耗VFX槽也过多，实用性不高。



VFX能力解说

VFX是"《红侠乔伊》系列"的系统核心，就是以电影中的特效为能力来战斗或是解谜，实际效果类似于控制时间。使用VFX能力会消耗画面上方的VFX槽，停止使用时，VFX槽会自动回复。VFX槽耗尽时，角色的变身状态会强制取消，此时角色的防御力仅为变身时的一半，所以要格外小心。在每一大关中都有250个胶片，（黄色胶片相当于5个，红色胶片相当于10个）其作用是可以增加VFX能力槽的上限，每取得50个胶片就能使VFX槽增加一格，不过每关一开始VFX槽又会回复到原来的长度。以下是全部VFX能力的说明。

SLOW 慢放 两人共通



最早获得，也是使用率最高的VFX能力。发动SLOW时攻击力会加倍，敌人气绝时进入SLOW状态就会出现准星，此时可以把敌人击飞，不解除SLOW状态再击中有准心的敌人便可形成连锁攻击，得分会加倍。SLOW状态有自动闪避的功能，但并不万能，比如对火焰系及BOSS的部分攻击就无效，而且会消费不少的VFX槽。SLOW还能使西尔维亚的子弹变大，令爆炸物的威力上升，看清子弹的运动轨迹，使螺旋桨的速度变慢等功效，在解谜中也很常用。

MACH SPEED 快进 乔伊专用



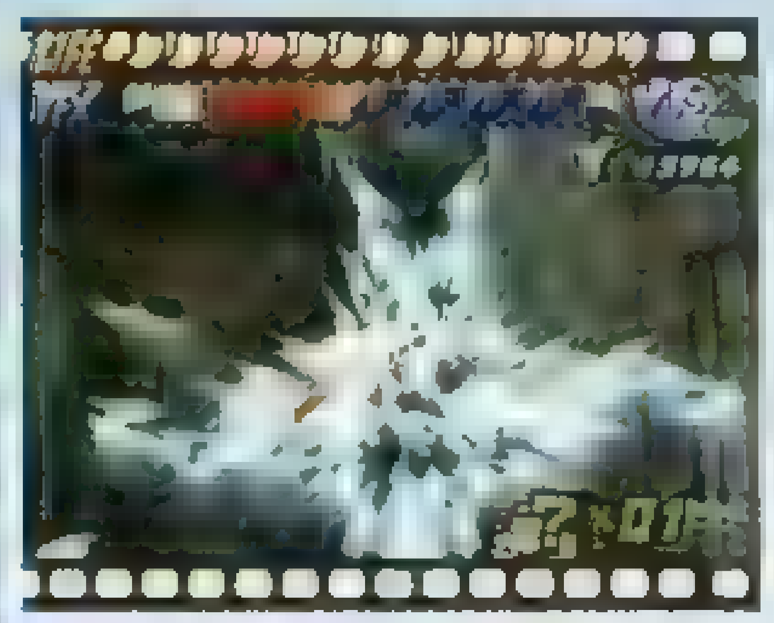
在第一关中期取得的VFX能力，只有乔伊才能使用。MACH SPEED可以使自己的移动速度和攻击高速化，而且攻击是连发的。加速攻击时会产生分身，分身会自动攻击画面中的其他目标，比如不在一个平面的宝箱就要利用分身来打破。MACH SPEED连续攻击两三秒后，乔伊的全身会发红冒火，此时可对火焰攻击免

BDM-SM
www.plumbook…

疫，自己身上着火时也可以用MACH SPEED加快气流运动来灭火。虽然MACH SPEED用于战斗时的效果比不上SLOW，但在解谜或赶时间时还是有用武之地的。

REPLAY 回放 西尔维亚专用

第二关一开始取得的VFX能力，只有西尔维亚才能够使用。REPLAY起动后并不会直接使用，在用各种脚系攻击击中敌人或物体后才会真正发动，其攻击力是原来的3倍。不过REPLAY消耗的VFX比较多，而且发动REPLAY时如果受伤，那么自己也会受到三倍伤害，所以在战斗中的实用价值并不高。RELPLAY发动后，西尔维亚的身体会被雷电包围，此时雷系攻击就奈何不了她了。要打开带雷电的宝箱，或解开一些与电或数字3有关的谜题就必须使用REPLAY。



ZOOM 特写 两人共通

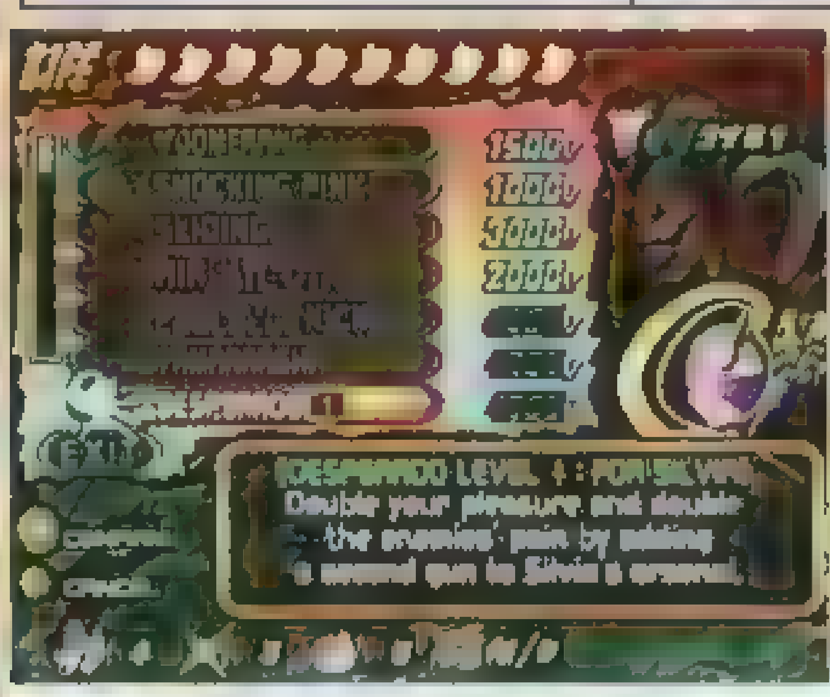
最后取得的VFX能力，可使画面放大。在ZOOM IN时会增加多种技巧，攻击变为连发的；脚攻击变成了旋风脚，进行360度全方位的攻击，有一定的无敌时间；ZOOM IN后在地面上按跳可以使出二段的旋转上升攻击；在空中进入ZOOM IN就可以使出“千斤坠”（垂直下降攻击）。ZOOM除了在解谜中时常会用到外，最大价值是与SLOW一起使用，此时的攻击力是普通状态下的8倍，乔伊的“SZ连拳”和“SZ勾拳”无论在杂兵战还是BOSS战中都是最强的战力。（西尔维亚的“铁山靠”出招太慢，用处不大。）



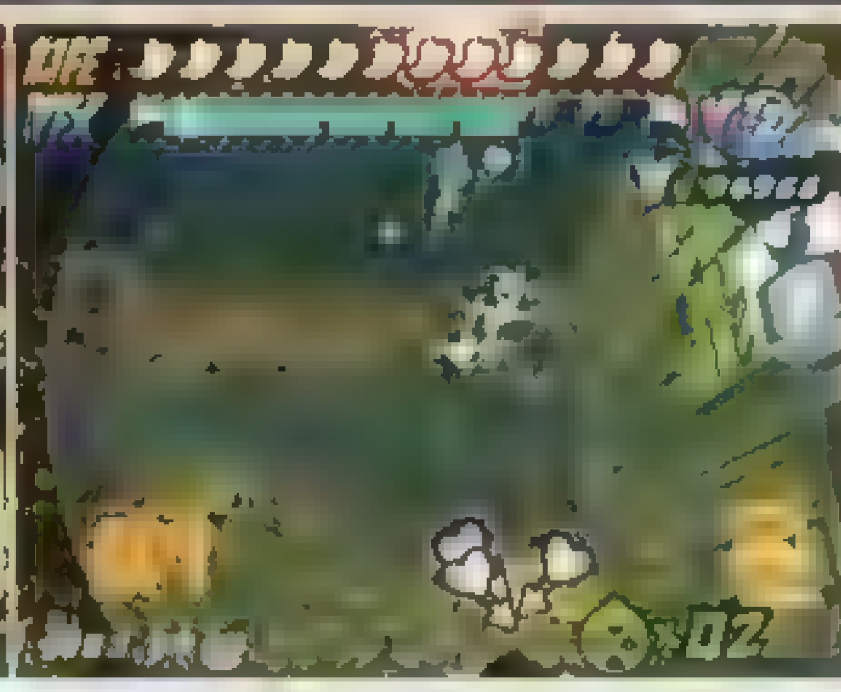
POWER UP说明

POWER UP其实就相当于商店，在SAVE画面中可以进入POWER UP界面，利用在游戏中取得的V分来购买各种道具或能力。

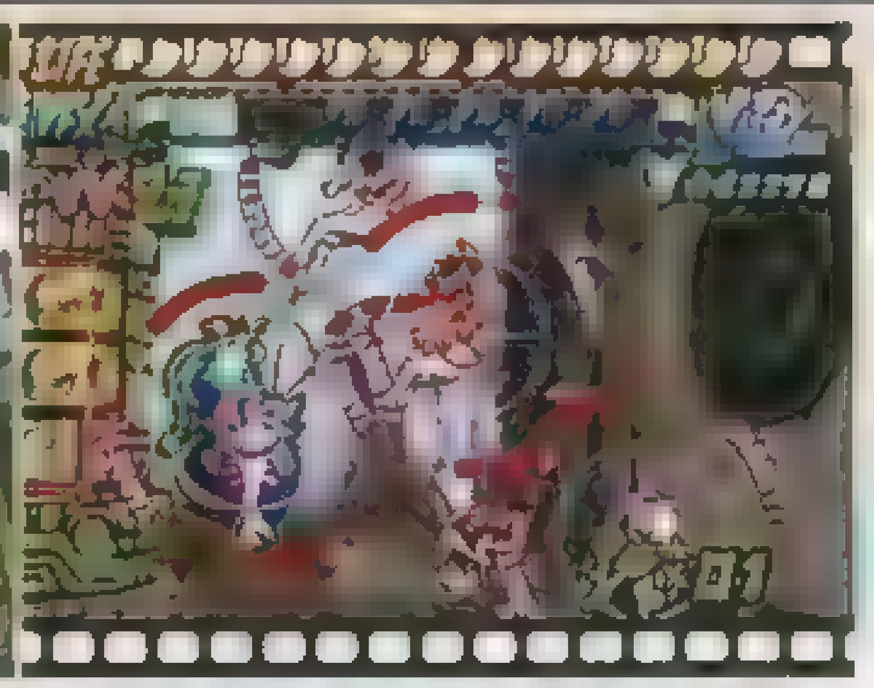
道具或能力名称	价格	道具或能力说明
VOOMERANG	1500	乔伊专用。按住拳键蓄力后放开就会放出一个回旋镖。回旋镖的最高持有量是99个，在战斗中偶尔可以取得，可在空中使用。
SHOCKING PINK	1000	西尔维亚专用。按住脚键蓄力后放开就会扔出一颗炸弹。炸弹的最高持有量是99颗，在战斗中偶尔可以取得，可在空中使用。
SLIDING	3000	共通技巧。操作为↓＋脚，原先的扫腿就会变成滑铲，多用于迅速接近敌人形成连击或进入一些狭窄的通道。
AIR JOE/SILVIA	2000	在空中连按拳或脚键即可发动空中连击，使原先单调的空中攻击变得更加华丽 SILVIA的开枪速度也会变快。
REDHOT/COOLBLUE KICK	6000	在空中输入↓＋脚就会使出下斜向的飞腿，在飞腿过程中进入ZOOM IN会变为“火龙脚 雷电脚”，对部分敌人有特效。
YAMAARASHI	4000	乔伊专用的投技“山岚”。操作为在地面按住脚键蓄力再放开，可令敌人直接出现准星状态，但只对部分杂兵有效。
DESPERADO	4000	西尔维亚专用的射击技“无法者”。按住枪键蓄力可在一定范围内锁定敌人，放开后就会进行华丽的乱射，并能在空中使用。LV2和LV3分别需要花10000分和30000分，可锁定的目标数也会随之增加。
MACH SPEED	10000	增加MACH SPEED攻击时的分身数量，一开始时只有2个分身，LV1可增加至4个。LV2需要30000分，分身会增加到6个。
VIEWTIFUL SEXY FOREVER	20000	在SLOW自动闪避攻击时进入ZOOM IN就可以使出无敌POSE，可将身体周围敌人弹开，但会消耗全部的VFX槽。
UKEMI	30000	在受到攻击倒地的瞬间进入ZOOM IN就会受身跃起，可令伤害回复1格，还能使评价中的DEFENSE一项不受影响。
VFX TURBO CHARGER	30000	可令VFX槽的回复速度加倍 是非常有用的能力，应该优先购入。
LIFE	3000	增加体力上限，最多增加10格，价格依次是3000、5000、10000、15000、20000、30000、50000、1000000、1500000、2000000。
TAKE 2	10000	在死亡时自动复活一次，且体力全满，不必退回前一段重来，KIDS难度可储存9个，难度越高，可存数量越少。
L I V	1000	增加一条生命，在游戏中的固定位置中也会出现。前4次购买的价格为1000、3000、5000、10000，之后均为20000。



▲这就是本次的POWER UP画面。



▲西尔维亚的专用射击技巧非常华丽。



▲乔伊新增加的投技“山岚”源自日本柔道。

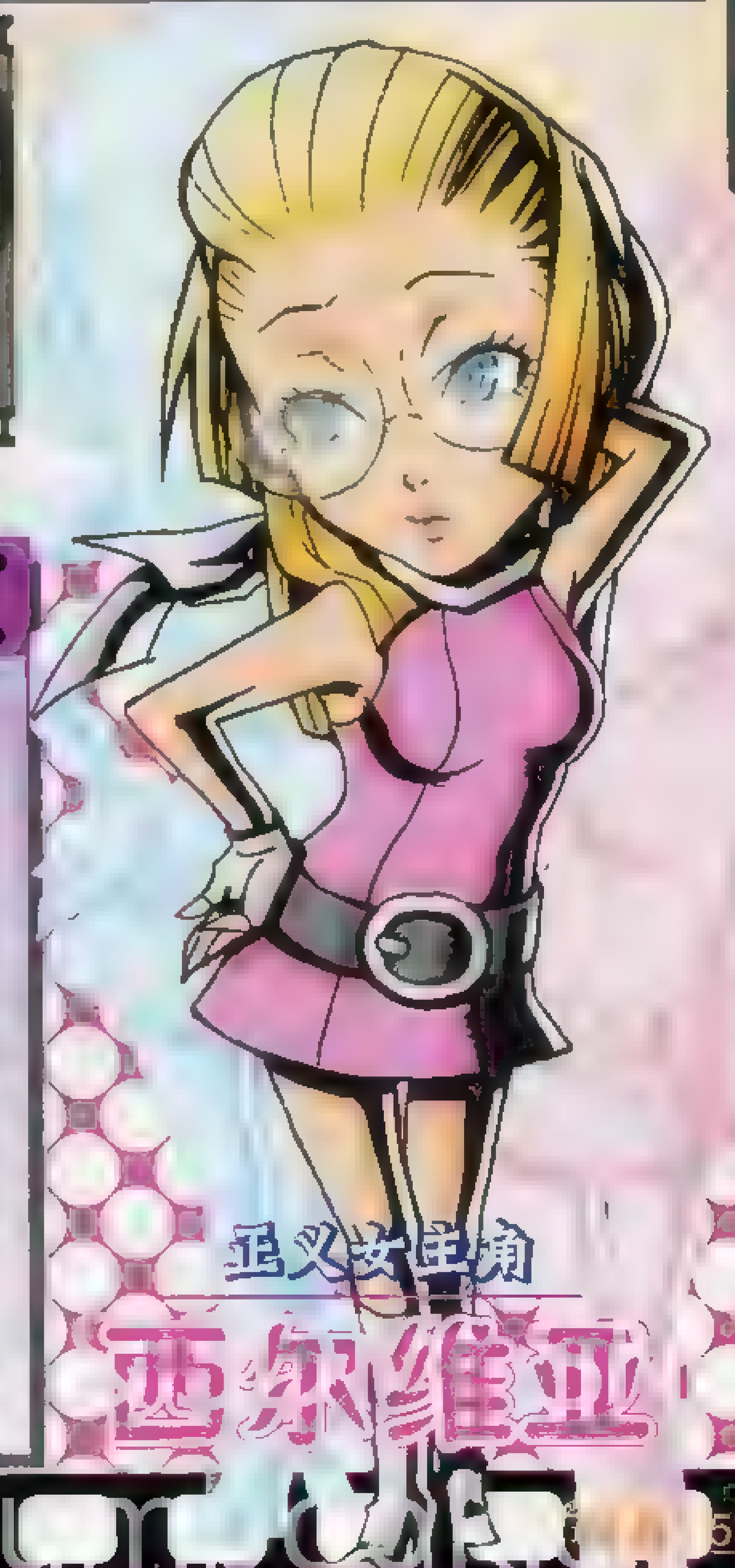
评价系统



《红侠乔伊2》的评价系统与前作比较类似，但因为关卡结构方面有所不同，所以还是有一定区别的。

与前作一样，《红侠乔伊2》分为7大关，每关由3~5个小节组成，每个部分又分为数个区域，在每个区域出现“JUST GO FOR IT!”的字样之后，对该区域的评价也就正式开始了。区域评价共分三项指标，V POINT是指得分，DEFENSE为受伤次数，TIME是通过时间，评价共分为V、A、B、C、D五个等级，三项指标的平均评价为区域评价。如果三项指标均为V，区域评价会变成一个奖座样子的彩V，如果是无伤通过的话，还会有额外的奖励分。每个小节的评价是该小节中所有区域的总评，而每关的评价是关卡中所有小节的总评。小节或是关卡评价若达到彩V或者V等级，会有十分丰厚的加分。另外，收集每关中全部250个胶片，过关后还可以获得3000分的奖励。

需要指出的是由于《红侠乔伊2》的关卡小节数增加，而且每个小节前都可以记录，不会出现一口气打很久的情况，再加上通关后还可以进入选关模式，每一小节都可以反复挑战，所以要达成高评价甚至是全彩V通关都是有可能的。（至少比前作要轻松不少）喜欢挑战的各位，请努力吧！



流程指南

REEL 1 Ten-Million Years B.C. 公元前一千万年

ACT I 第一关明显是在恶搞《侏罗纪公园》。游戏一开始会进入攻击、回避以及VT的教学，经过两场战斗之后会悟得SLOW的VFX能力。来到瀑布前小试牛刀，用SLOW令木栅栏被水冲垮，踩着落下的浮木就可以到达对岸。使用SLOW让浮游平台落下，就可以到达上方，这里有一个喷射平台，站在上面用SLOW就能跳过铁网。

ACT II 第二小节的关键在于火山。开始时火山喷出了一块巨石压住了吊桥的机关，此时边躲落下的石块边向左行，将巨石打回火山口。

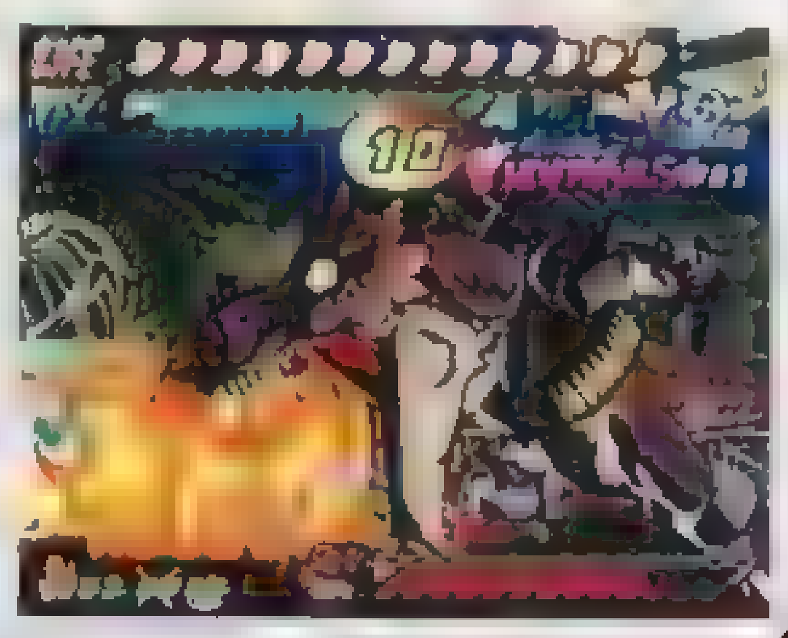


过了吊桥后可以看到一种靶子，可以用西尔维亚的射击打出钱币来。然后又要使用SLOW令火山爆发出巨石压住机关，使吊桥升起，到桥下打倒敌人后取得钥匙就可以继续前进。（在桥下如果不小心碰到溶岩，可以利用右边的小泉眼灭火。）在下一座被破坏的木桥下打倒敌人取得钥匙，利用浮游平台回到桥上，就可以打开大门。打倒UFO中出现的敌人后取得乔伊专用的VFX能力MACH SPEED。再次使用SLOW令火山喷出岩石，把岩石作为立足点在溶岩中前进，冒火的石头可用MACH SPEED暂时将火吹熄。中途的拳击沙袋可以用来赚取V分，和靶子一样，用SLOW可以打出较大的钱币。

ACT III 进入恐龙公园内部，前行一段后会看到一个插头，先用SLOW勾拳把插头接上，然后跳到左上方的发电机里用MACH SPEED狂奔，让电力达到绿色区域，但不能超过红色的危险区，保持一段时间后，门就会打开。之后要在钢架处消灭一些敌人，但钢架下方的火焰会干扰玩家，要小心些。接下来会遇到第一个中BOSS，这是一台钻土机，打法和上一代的坦克比较类似，先等钻土机钻出地面，再利用SLOW把气绝的杂兵击飞或钻土机发出的炮弹打回，才能对其造成较大的伤害。

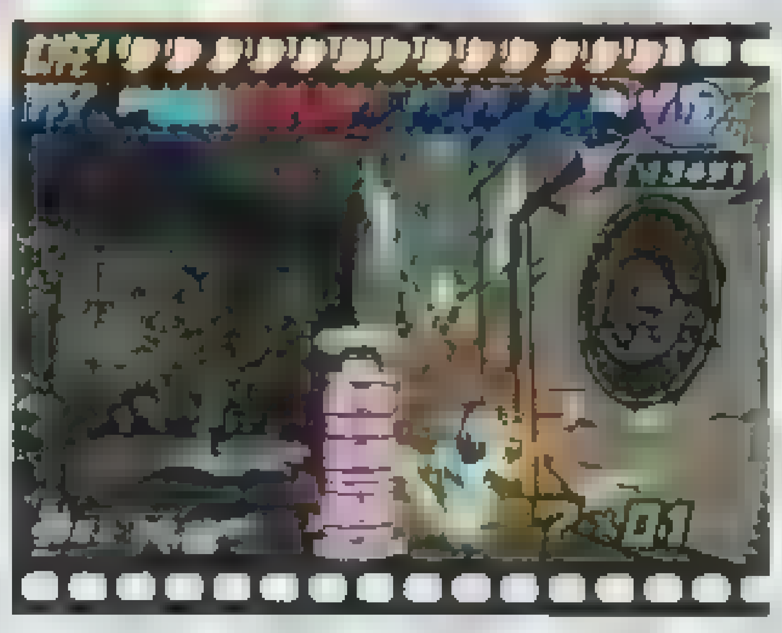
ACT IV BOSS 恐龙军曹 大约翰

第一关的BOSS是恐龙军曹，普通攻击对他效果不大，在它用尾攻击时用下段回避后立即发动SLOW攻击，（二周目后则用SZ连拳）可造成较大伤害。不要跳到BOSS身后，它会用尾巴攻击身后。在BOSS喷火时可躲在BOSS头部下方蹲下攻击。BOSS跳入场地内侧后会召唤直升机丢油筒，或是让坦克发射炮弹，不过都比较容易躲。万一身上着火了，用MACH SPEED灭火即可。



REEL 2 Viewtiful Heroes, and The Statue of Doom 正义英雄与厄运雕像

ACT I 乔伊和西尔维亚来到了一处古迹，第一扇门前的石柱其实就是一代中的老虎机，用SLOW打出三个V字就能得到钥匙。消灭一群敌人之后来到一个密室中，用MACH SPEED给密室中注入更多的水，将第一个水槽中的石像打到第二个水槽的机关处，就可以得到西尔维亚的专用VFX能力REPLAY。发动REPLAY击打有“123”字样的标示灯就能打开大门，今后这样的标示灯会经常出现。在消灭敌人到达下层后，让西尔维亚的同时发动SLOW和REPLAY攻击一个带G字的按钮后会落下三块垫脚石，这样才能到达上方。利用喷射平台到达上层后消灭所有的敌人即可通过这一小节。新敌人死神的攻击有两段，第二下没有上下段提示，但总是与第一下相反。

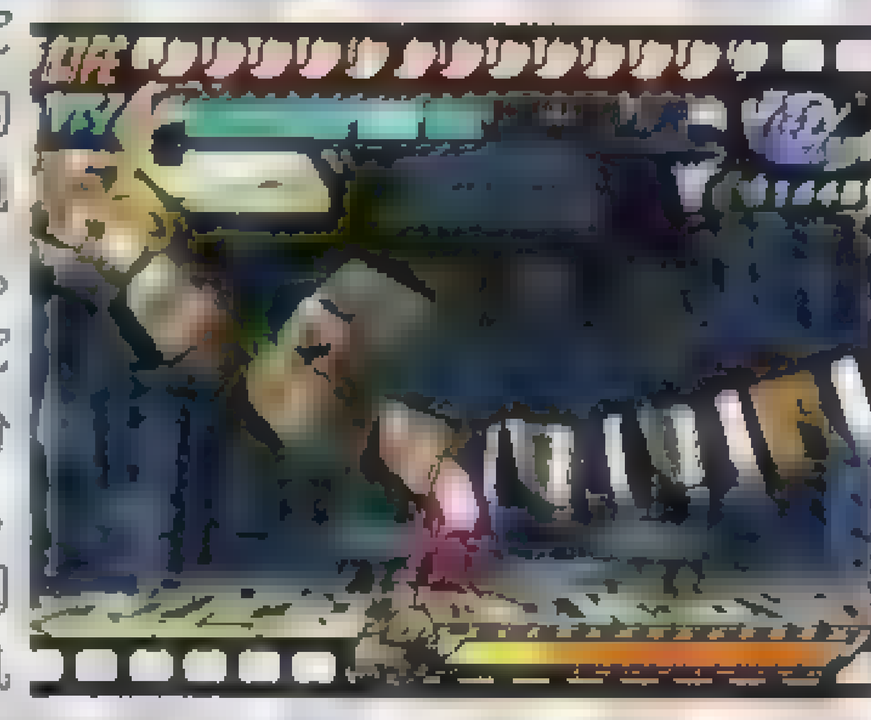


ACT II 这一节是在轨道车上进行的强制卷轴关卡，前半段没有战斗，只是收集胶片有些难度。之后又遇上了开着战车的大约翰。将恐龙扔出的油筒打回可对其造成较大伤害，而炮弹可以打回或跳过，喷火只要不跳就没事儿。这里使用西尔维亚退到左边用枪攻击就行了，多用点击SLOW的方法可提升子弹的攻击力。

ACT III 一开始的红闪电处用西尔维亚的枪来开动机关门，不过这个门是有时限的，要迅速通过溶岩和断头斧交集的地带，时间不够就要重新来过了。接下来要点燃4个火盆，和前作第一关后篇结尾处一样，只要利用MACH SPEED的特性把火盆一一点燃即可。接下来的四个蛇头石柱处有点麻烦，首先要把落下的宝珠打进第四个蛇头口中，第四个蛇头就会吐出一颗炸弹，但此时第二和第三条蛇嘴里会时断时续地吐出溶岩，玩家要让炸弹避开溶岩，移动到第一个蛇头处用MACH SPEED点燃炸弹，将蛇头石柱炸毁后就会出现新的道路。

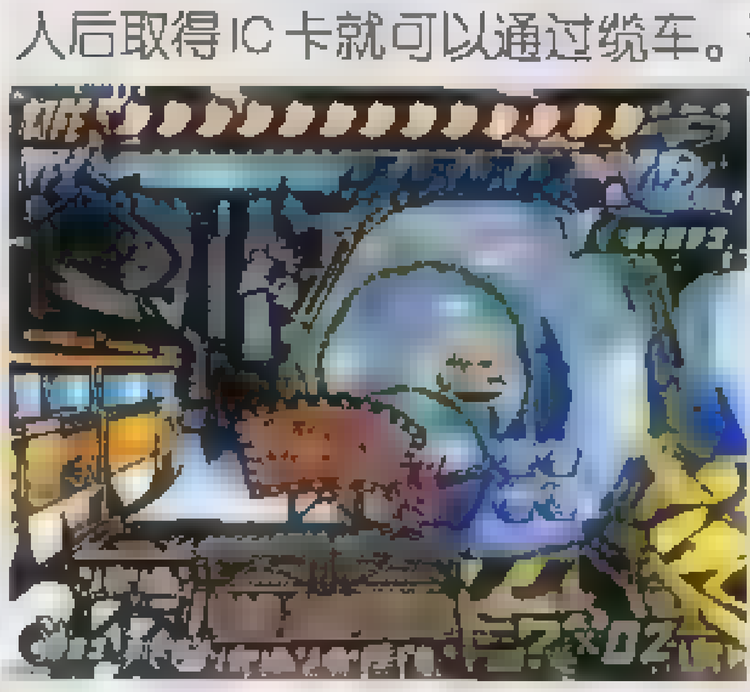
ACT IV BOSS 远古的守护者 冷峻之石

第二关的BOSS是一尊石像，它的攻击比较丰富。一般是先丢橙色的球，用MACH SPEED打球，可将画面内侧的宝箱打碎，得到不少的V分。BOSS上下半身逆向旋转时可躲到它背后，而转动双手攻击后BOSS会分解，并变成一条蛇，其撞击十分突然，建议小心提防，多用SLOW来自动闪避。蛇尾部的球是弱点，可以抓准机会攻击。从蛇变回石像后，BOSS会打瞌睡，这时它的防御力最弱，可以趁势攻击。平时用SLOW攻击BOSS也可以，只是收效不佳。（二周目时能用SZ连拳就轻松多了。）



REEL 3 Memoir of an Invincible Monster 理论上无敌的怪物

ACT I 第二关的舞台是未来都市。首先要与一架战斗机对决，方法与前作基本相同，将其发出的子弹、导弹打回，或把气绝的小兵打飞命中战斗机，都能对其造成巨大的伤害。胜利后习得最后的VFX能力ZOOM。在交通灯下方使用ZOOM IN+跳，可令公交缆车停下，打倒车上跳下的敌人后取得IC卡就可以通过缆车。这里有个女厕，可用“千斤坠”进入，不过只能用西尔维亚才能进去，用乔伊的话就会……女厕的尽头有个有“123”字样的按钮，这里要用ZOOM IN+REPLAY+跳，才能把一个标示灯顶出地面，在两个标示灯中间使用REPLAY旋风脚就能打开大门。接下来的一段路比较暗，要小心会投回旋镖的敌人。将一个巨大的开关用勾拳打起后，迅速来到最上方的平台处，使用REPLAY攻击平台上的杂兵，西尔维尔身上带电后就在两个插头之间不停跳起充当导体，这样平台就会移动，身上的电消失了就再使用REPLAY充电。最后平台会打开，一架变形战斗机就会起动。变形机在飞机状态时会发射导弹，此时用西尔维亚对抗比较好，而机器人状态时机舱上方会有头部伸出，那是弱点所在，可用SZ连拳猛K之。

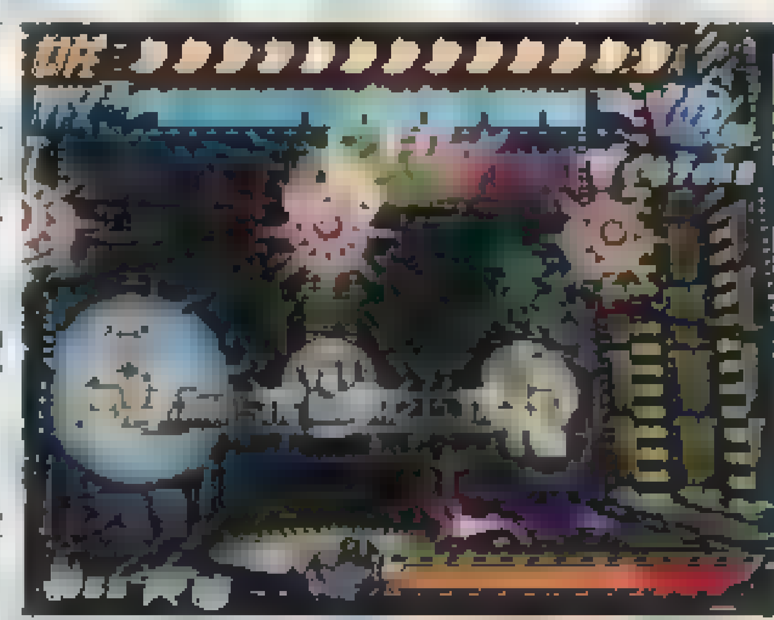


ACT II 接下来进入的是一个研究所，在下楼梯时会看到一个露出半截的黄色齿轮，先用千斤坠将其压到下层。把齿轮安在齿轮组上后用旋风脚使其转动起来开启机关。往回走时会有一些齿轮滚下来，小齿轮可以破坏，大齿轮就只能跳过去了。由小型升降机来到下层，地上会出现一个轴承，先把它推至通风管道处。通过机关重重的传送带后来到了管道的另一头，在这里使用MACH SPEED才能不被吸入。击打切换开关后，轴承就会从管道中被传送过来。把它装好之后分别用普通攻击、SLOW攻击和REPLAY攻击让光标转动到正上方即可。接下来又要对付开着战车的恐龙军曹，攻击方式与第二关时相同。对付它的主要方法是让它使用冲撞攻击时撞到墙上气绝，这时可以全力攻击，但它使用旋转攻击时应立即利用旋风脚的无敌时间回避。

www.plumbook.cn

ACT Ⅲ BOSS 幽灵机械兽 加缪·利昂

第二关的BOSS是条变色龙，它的主要攻击是它那条长舌头，而它的主人克兰肯博士也会给予配合。因为舌头攻击有上下段提示，要躲过并不难，躲过后就可以用SZ连拳打三下。如果被他的舌头吸住，一定要快速连打方向和拳键来挣脱，不然就会连续损血。变色龙跳上墙后，博士会随机丢出燃烧瓶或汉堡给变色龙吃，只要此时攻击变色龙，它就吃不到了。如果能将博士放出的导弹打回，就可以令变色龙身上出现准星，可以令BOSS受到重创。另一种让BOSS受到较大伤害的方法是在画面中出现三个圆盘后，先各打圆盘一下，令其伸出利刺，然后看准到处乱窜的变色龙，将其打到利刺上就能令其气绝，再用SZ连拳攻击即可。说实在的，这个BOSS相对于前两关要更简单些。



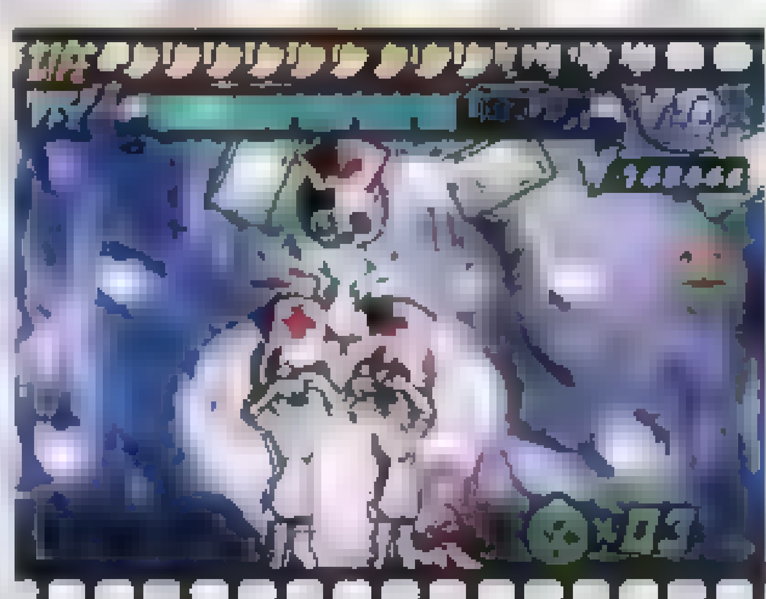
REEL 5 Ice Edge 冰之利刃

ACT Ⅰ 这一关是在雪山上进行的。刚开始的谜题是要用一个雪球压住山间的气流，不过雪球太小了，应先推至左下角，再不断跳起，让树上的积雪使雪球变大。接下来要在雪崩处消灭所有的敌人，得到遥控器之后不停使用SLOW将地上的喷射平台往前带，在到达指定位置后利用喷射平台上到山腰的位置。几场战斗之后来到了缆车处，前行一段会遇到与FC名作《雪人兄弟》极为相似的场景，这里需要不断往上，到达最高处将UFO击毁就能得到IC卡。启动缆车前还要干掉一架变形战机，打法与第一次遇到时相同。在缆车上方有很多小旋风将玩家吹离，但不会造成什么危险，只会对取得胶片有些影响。这里的敌人也很水，不过最后因为与恐龙军曹相撞，连人带缆车都掉进了海里。

ACT Ⅱ 这一小节又是射击关卡，不过这次SIX MACHINE变成了潜水艇，切换为西尔维亚之后还会变成海底钻机，很像街机名作《海底大作战》。



潜水艇可在海里自由移动，拳键是鱼雷，脚键是向下扔水雷；钻机只能在海底地面移动，但可以跳，拳键是钻头攻击，脚键是向上放浮游炸弹。潜水艇主要负责战斗，钻机主要负责清除挡路的冰层。这关的战斗方面没什么难度，只要多利用SLOW可以使水雷攻击力增强的特点，最后的海底战舰也是手到擒来。特别提一下，海面上扔油筒的敌人用鱼雷不易击中，可用“SZ脚”的旋转攻击来清除。



ACT Ⅲ 上岸后首先是站在浮冰上前行，这里有不少喷火或是放电的警戒装置，跳跃时要小心些。接下来有一排厚厚的冰层挡住了去路，使用“SZ勾拳”（按住↓，拳不放）即可通过。之后的杂兵战没什么好说的，但有一处浮冰移动要利用MACH SPEED和SLOW来控制水位高低，而碰到上方紫色的冰棱会造成伤害，所以还是要小心些。三个女护士可用SZ连拳打破防御层，打出准星，所以并不难对付，她们的合体排球攻击很有意思，值得一看。

ACT Ⅳ BOSS 暴雪危机 寒冰虎

寒冰虎与前作的火焰狮在设计上可谓异曲同工，打法有很多相似之处，同样需要先用MACH SPEED打出身上带火的状态，此时击中BOSS一次后可令它身上的保护层消失，比较快捷的方法是攻击场地下层的冰柱，然后用SLOW躲过BOSS的冰刃攻击后，利用无敌时间快速接近BOSS，便能破坏其保护层。接下来就要回到上层，依照提示完全躲避BOSS连续的利爪攻击后BOSS会摔倒，（多用SLOW可增加成功率，而超V难度时同样要依靠听声音来回避）然后趁势将其背部的冰棕毛打碎，再用SZ连拳就能对其造成巨大伤害了。BOSS的冰棕毛长出后又会进入下一个回合，反复以上步骤数次便可将BOSS彻底击垮。

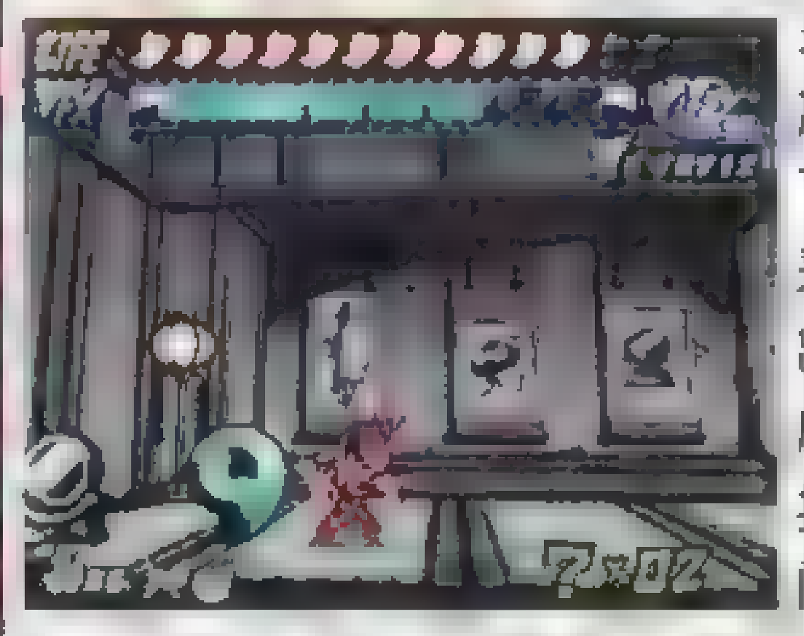


REEL 4 Thunder boy lives twice 雷电小子再度登场



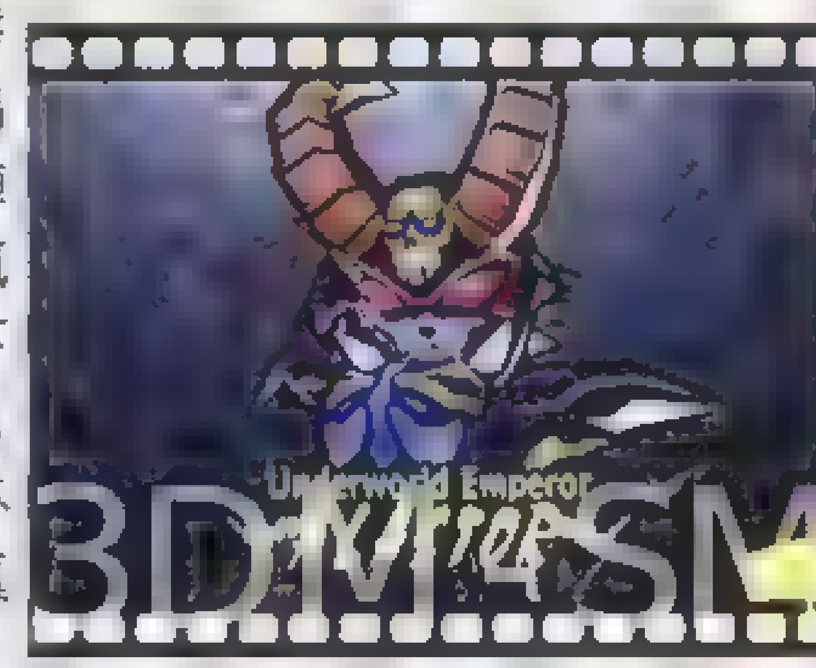
ACT Ⅰ 第四关的舞台是日本的江户时代，设计得非常有特色。一开始出现的木桥的右边桥面可以用千斤坠打破，能得到一些胶片和钱币。两场战斗之后，会出现一些杂兵抬着一顶轿子在路上跑来跑去，轿子上有3个要用REPLAY才能按下的按钮，但要小心那些相当于机关的杂兵，他们可是有攻击判定的哦！之后黑色的忍者兵出现了，他们与前作中的黑色杂兵一样，需要连躲四次才会出现气绝。其规律是第三次与第二次不同，第四次与第三次不同。（上上下上、上下上下、下上下上、下下上下）通过一排断头台，来到一个弹簧处，使用SLOW和ZOOM IN就可以敲响上方的警钟。着火的街道上空有一个UFO在投燃烧弹，利用杂兵身上的水筒可以将火暂时熄灭。把气绝的杂兵打上天击毁UFO才是标本兼治的方法。前行一段之后，一尊巨大的机械佛像从远处飞来，这是个比较难对付的中BOSS。首先佛像的大手会不断拍打乔伊和西尔维亚，攻击手掌可以另其暂时停止运作。放出忍者兵后，佛像会使用激光攻击，手掌会横拍过来，用SLOW自动闪避比较省心。将佛像放出的导弹打回是惟一能够对其造成伤害的方法，在导弹命中时，不要忘记进入SLOW增加攻击力。

ACT Ⅱ 这一节一开始的任务十分有趣，是要将“剑、镜、玉”三神器摆放到一个挂着三幅画的房间内。会因为机关而转动的房间一共有三个，右边有门的设为A房间，左边有门的设为B房间，挂着三幅画的设为C房间。在转动齿轮后放下梯子，就可以进入A房间。顶一下A房间右边的机关，在房间运动后，来到右侧上方，把墙上的天丛云剑打出，再推到上A房间时的楼梯处，在房间位置复原后将其顶入A房间，再把剑推入有勾玉的B房间。回到A房间，开动机关两次，就可以在右上方将镜子打落，把镜子也推入B房间。压一下B房间左边的机关，然后将三神器分别从地板上的缺口用千斤坠压入C房间即可。在前面的两个烛台处要先用乔伊的MACH SPEED打出身上带火的状态，然后换西尔维亚用REPLAY攻击点燃的烛台。上楼之后的任务比较奇怪，要击打左边的大钟108次，（将气绝的敌人打中大钟算10次）不过并不困难。

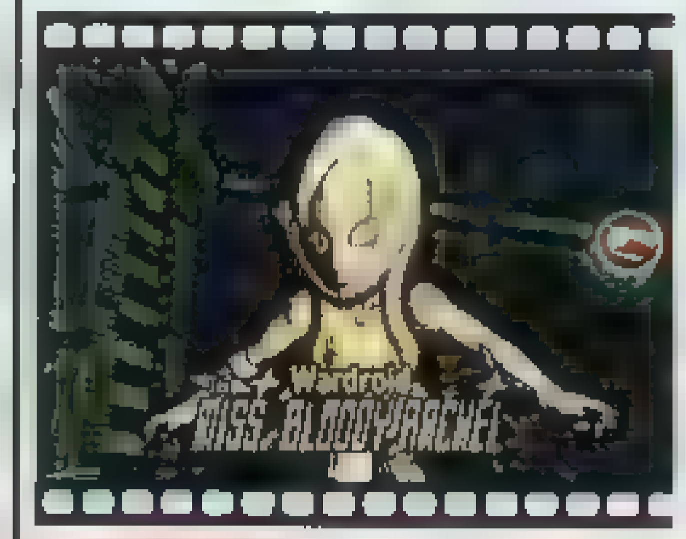


ACT Ⅲ BOSS 电刃魔神 阿拉斯托 / BOSS 暗之帝王 阿拉斯托

雷电小子阿拉斯托再度登场！而且这次要连打他的两个形态，如果中途损命就要从第一形态打起，初次面对他时还是有些压力的。阿拉斯托第一形态的攻击手段与前作比较相似，在空中会放出的追踪飞剑，但可以像导弹一样打回去。雷电攻击很容易躲，基本可以忽略。在BOSS使用突刺攻击STINGER之后是攻击他的好时机。但是火龙脚对他已经不再有特效了，而且BOSS每次破绽只能打两下。如果要速战速决的话，推荐使用西尔维亚的REPLAY雷电脚，一回合两脚的伤害值远高于两下SZ拳。第二形态的体力和速度要比第一形态高很多，场地也多了一层，不过在下层会有被雷击的危险，所以还是在上层与BOSS周旋比较好。BOSS的基本招式多了一招旋转撞击，比较突然，不过可以用SLOW将其击落。BOSS落地后有一定几率使用百裂斩，这是给予其致命打击的绝佳机会，但是首先要回避掉BOSS所有的百裂斩，令其进入气绝状态。（超V难度时因为没有上下段的提示，要依靠听声音来判断，上下段攻击时BOSS发出的叫声不同）这时用SZ连拳猛砸，那边真是“哗哗”的，这叫一个爽啊！



REEL 6 Do Androids Dream of Romantic Scene? 人造人也有浪漫梦境？

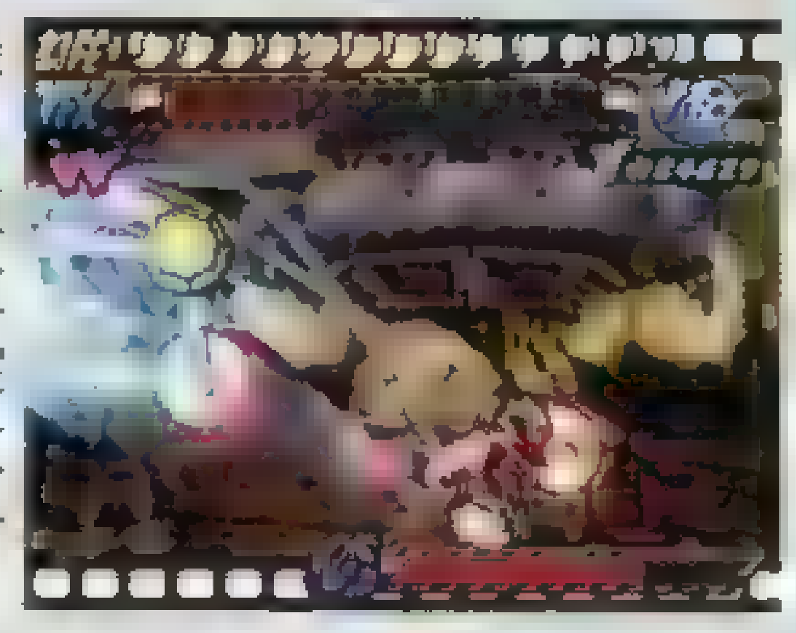


ACT Ⅰ~Ⅳ BOSS 军用人造人 血腥雷切尔小姐

又是Capcom ACT传统的BOSS关卡，分别要再次对付第一关、第二关、第三关和第五关的BOSS。这些BOSS都是由人造人雷切尔变成的，攻击速度和体力大增，难度自然有所增加。不过BOSS战的基本打法并没有多少变化，而且每场BOSS战后都可以记录，不必像前作那样需要连打5个BOSS不能SAVE。Capcom这次算是比较仁道了。（苦笑）

ACT V BOSS 疯狂科学家 克兰肯博士

博士身上有防护罩，并且有两种形态，一开始会让人感觉无从下手，不过只要知道方法也不难对付。博士会伸出三种机械触手，磁铁会令上方的钉板落下，钻头和电锯均为直接攻击手段。其中一个触手的关节处会有一个黄色的钮，只要攻击这个钮4次，就能把触手和防护罩一起破坏掉，这样就有机会攻击博士了。攻击黄钮最安全的方法是使用SZ旋风脚，既有无敌时间，又可以全方位连续攻击黄钮，使用得当可以大大减低博士的攻击频率。博士的第二形态会在空中浮游，并伸出八个触手，攻击范围很广。此时同样是要多利用旋风脚攻击位置不定的黄钮，BOSS的防护罩消失后再用SZ连拳强攻，如此几个回合就能送博士回老家。

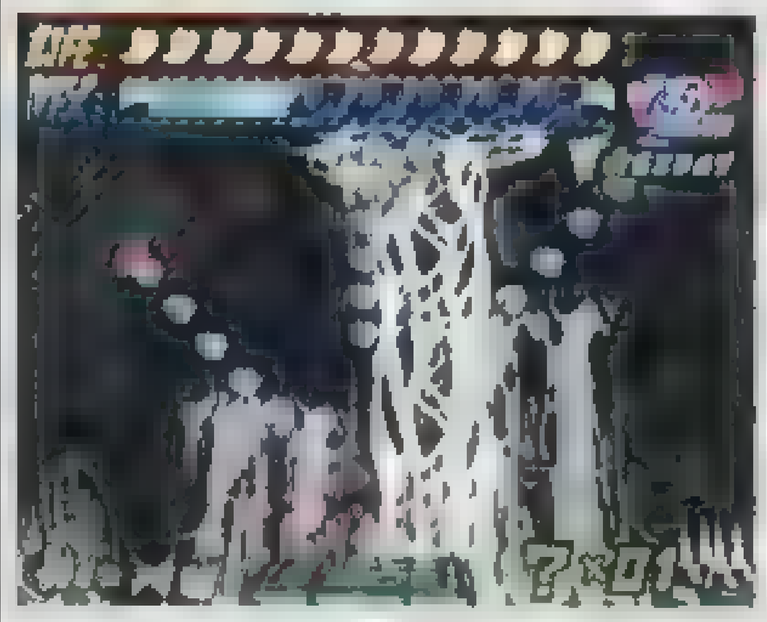




REEL 7 STARSHIP VIEWTIES 决战太空船

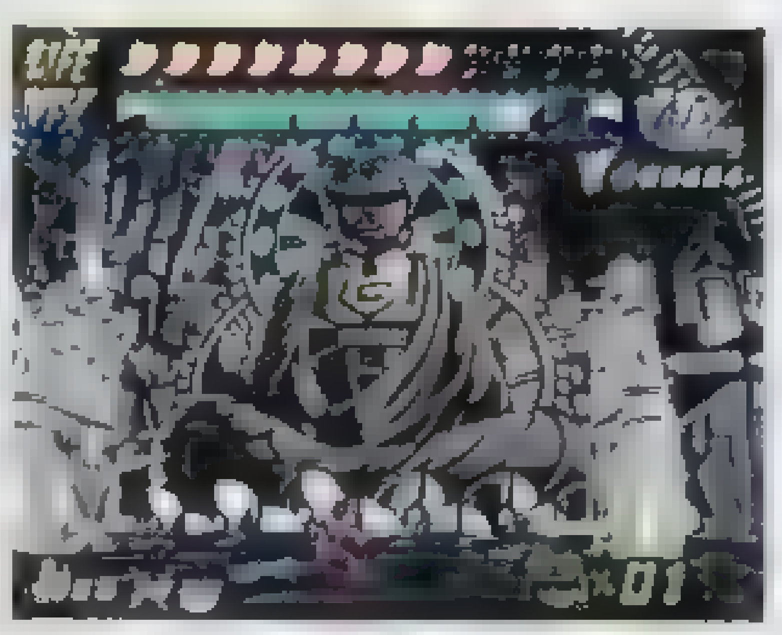
ACT Ⅰ

和前作一样，这一关的场景也是宇宙基地。一开始会遇到一种新敌人，与第三关的BOSS变色龙有几分相似，打法主要是在其团身冲撞或用舌头攻击时跳到它背后，在它头上出现问号时用SZ连拳痛扁即可。接下来的一个谜题有些麻烦，在中间平台的左上、上、右上方各有一个按钮，需要令敌人气绝后，用SLOW把敌人打向按钮。上方的按钮用勾拳；左上方的用站立脚；右上方的要先用普通勾拳打起，然后发动SLOW在空中将身上有准星的敌人踢飞。之后遇到的谜题也有可能要试上很多次，在用REPLAY旋风脚点亮标示灯之后，就要在60秒的时间内按下7个"123"按钮，没有成功的话就要重来了，感觉时间还是比较紧的。其实只要掌握ZOOM IN时旋转上升攻击可变向的特点，应该就能比较轻松地通过这个房间。漫长的杂兵战之后，又遇上了钻土机，此时玩家应该得心应手了吧。接下来的是一个下落速度很慢的低重力房间，因为四处分布着钉板，要安然无恙地通过还是有些难度的。最后打倒三个护士就算通过此小节了。



ACT Ⅱ

首先在大型的升降台上移动，这里杂兵虽多，但因为空间比较大，所以难度比一代的升降台要低些。之后是连续的中BOSS战，飞机和变形战机就不多说了，恐龙军曹这次又有新花样，会退到画面内侧放出四只玩具恐龙，它们的喷火攻击距离很远，应该尽快消灭同侧的两只。此时军曹会在画面内侧探出头来咬人，不过此时攻击其头部可以让它掉不少血。另外，让它冲咬时撞墙气绝的方法依然有用。接下来的巨佛进化形比较难对付，手掌变成了两个，除了原来的那些招数，在佛像发射激光时，手掌之间也会喷出光束，限制玩家的跳跃高度。激光过后，双掌还是迅速合起，要格外小心。攻击佛像的惟一方法还是将其发出的导弹打回去，其中红色的导弹一打就会爆炸，不过可以用SLOW闪避。摧毁巨佛后往回走，来到一个升降平台，杂兵战后平台先是上升，此时会有钉板压下，多用MACH SPEED找缺口即可；而横向移动时会有很多钢架形成的障碍，同样需要寻找缺口才能安全通过。



ACT Ⅲ BOSS 终极黑色巨兽 暗帝

终于见到了最魁祸首——外道君王布兰克！和前作一样，最终BOSS召唤出了巨大的机器人——"暗帝"，乔伊和西尔维亚也不甘示弱，驾驶S.X × S.X魔人与之对抗，而战斗的场地则在太阳系中。与前作的"蓝帝"一样，只要掌握BOSS的攻击顺序，要将BOSS击倒并非难事。BOSS首先会让太阳放出3次火轮攻击，（体力较少时为5次）用SLOW自动闪避的话连躲都不用躲；然后BOSS会发出数条火龙，这时只要能够及时用MACH SPEED攻击场地中的一些行星，让S.X × S.X魔人身上冒火，就不会受伤；BOSS接下来会放两轮导弹，而且还会露出胸部的核心，此时应继续用MACH SPEED攻击行星，产生的分身可以击落导弹，并对BOSS造成伤害。接下来BOSS就会放出核心，此时将魔人切换成西尔维亚形态，用枪在远处进行攻击，BOSS放出的红色小球可以打爆，不足为惧；BOSS将核心收回后，就会放出无数的红色光柱，很难躲避，这里只要利用旋风脚的无敌时间就可以完全无视光柱。暗帝一计不成又生一计，用木星的光环把魔人困住，再用导弹攻击，不过在无敌旋风脚的面前依然起不到作用。之后暗帝的攻击进入了循环，只要按照以上方法，就能见到最终BOSS的正体了。



ACT Ⅳ BOSS 黑暗英雄 杰特·布兰克

最终BOSS有两个形态，第一形态时乔伊和西尔维亚失去了VFX能力，只能用普通拳脚与之对抗。BOSS身边有旋转的月牙刃护体，每击中BOSS三次，月牙刃的数量就会增加，BOSS还会放出大波动拳，很难应付。这里可利用西尔维亚跑得快的特点迅速接近BOSS，跳起后用速度较快的"拳脚拳"攻击，就可以避免BOSS使用剑气。四个回合之后，两位主角在观众的助威声中又恢复了VFX能力，真正的决战展开。最终BOSS的攻击套路还比较固定，在落地攻击两三次后就会发动火焰或雷电的防护层，有防护层的状态下不但无敌，攻击范围还会更广，应用火龙脚或雷电脚将防护层破坏，此时如有机会攻击，便能对其造成较大的伤害。BOSS体力下降到一定程度后会让决战场地变成低重力状态，而体力很少时还会使出无法用SLOW闪避的百裂斩，要及时使用SLOW旋风脚，以免遭受连续的伤害。BOSS在空中会放出很多小波动拳，此时不要硬拼，多用SLOW来闪避，等待BOSS落地，BOSS在地面时就是攻击他的好时机，而攻击手段推荐使用乔伊的SZ勾拳，一次可以打二十下以上，非常爽快。以电影世界的正义与爱之名，让我们华丽地进攻吧！



www.plumbook.cn

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

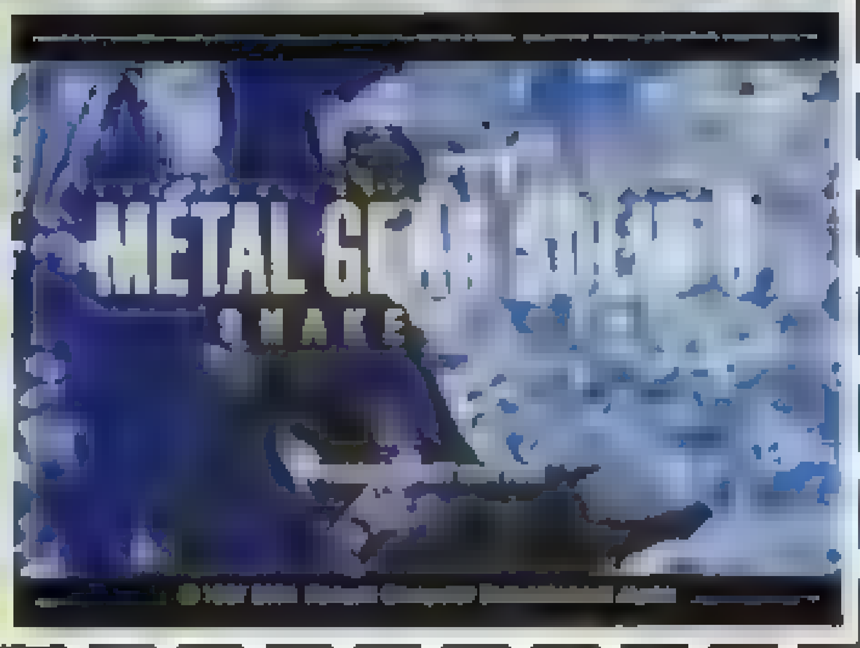
METAL GEAR SOLID® 3 SNAKE EATER

攻略透解 Guide Through

系统解说 Gouki
流程 & 剧情 多边形

让我们从标题画面开始玩！

L1 键	切换前景与背景画面的层次
L2 键	切换前景与背景画面的颜色
L3 键	移动背景迷彩
L3 键（按下）	更换背景的迷彩样式
R1 键	加速人物的动作
R2 键	放慢人物的动作
R3 键	更换背景迷彩的颜色
△键	去掉背景的迷彩
START 键	开始游戏（废话）



与日版的《MGS2》一样，在正式开始《MGS3》之前也会有相关的问题提供给玩家。不过这一次的问题不是和游戏的难度有关，而是关系到游戏开端的出场人物！那么这 3 个选项到底隐藏着什么秘密呢？

I'm playing the MGS series for the first time

为第一次接触“《MGS》系列”所准备的选项，然而既然是第一次玩，这个系列对于玩家来说也就不存在什么“秘密”了……

I like MGS1

为喜欢《MGS》初代的玩家所准备的选项，在这个模式中，Jack 会以Snake的真实面貌登场。至于为什么说是“真实面貌”，请接着往下看。

I like MGS2

为喜欢《MGS2》的玩家所准备的选项，在这个模式中，Jack 会以“Jack”的面貌初登场，这个“Jack”从外表上看和《MGS2》的主角雷电是没有什么区别的！不过先别忙着惊喜，因为很快Jack就会“褪皮”，露出 Snake 的真实面貌。总的来说，就是恶搞一下，而已。

潜龙谍影 3 食蛇者	Konami	ACT
PS2 Metal Gear Solid 3 Snake Eater	2004 年 11 月 17 日	
	推荐玩家年龄 17岁以上	

OPENING MOVIE

很早我们就得知，本次由凯尔·库柏制作的OPENING MOVIE将具有很强的互动性，不过究竟“互动”在哪里，当我们抱着这样的疑问将游戏放入PS2时，却居然连OPENING MOVIE也没有看到——原来，本作的OPENIN MOIVE的“出现条件”是要求将第一个任务，也就是“贞节行动”完成之后才能够看到。而当记忆卡中存有完成了“贞节行动”的存档之后，再次开机就能够在标题画面出现之前欣赏到这段 OPENING MOVIE 了。



R1 键	“Snake Eater” 的女声
十字键	画面上出现黑色网点底纹
L3 键	改变字幕运行的轨迹
R3 键	出现各种小标志，可控制其移动方向
R3 键（按下）	切换小标志的图案类型



▲Jack，由大卫·海特配音，有多少人看到这幅画面会突然觉得大脑一片空白呢？

SNEAKING 潜入

和前作一样，本作的潜入系统共分为 4 个模式，分别是潜入模式、警戒模式、危险模式以及回避模式。让我们来复习一下这 4 种模式之间的关系，如下图所示。

潜入模式
即普通模式，敌兵按照既定路线巡逻，没有任何异常情况　当然，除了你的潜入。

警戒模式
敌兵发现了某种可疑情况，例如看到模糊人影、听到声响、发现脚印等时就会进入这个模式。敌兵的行动会变得非常积极。

危险模式

回避模式
敌兵遭到 Snake 的伏击，或在发现Snake之后失去Snake的踪迹，就会进入该模式。这个模式中的敌兵行动会非常积极，援兵也不会撤离。

直接被敌人发现（潜入模式／警戒模式／回避模式 → 危险模式）
在一段时间内没有被敌人发现。（警戒模式 → 潜入模式）
逃出敌人的控制范围。（危险模式 → 回避模式）
在一段时间内没有被敌人再次发现。（回避模式 → 警戒模式）

本作的雷达共有 3 种，分别是动态侦测雷达（MOTION DETECTOR）、声纳探测雷达（ACTIVE SONAR）以及人体探测器（ANTI-PERSONNEL SENSOR）。这 3 种雷达都是耐要耗电池的。电池作为道具可以在游戏中额外取得。

动态侦测雷达	能够侦测到附近正在活动的物体
声纳探测雷达	能够通过反射波侦测到附近的生物，装备后按下L3键使用
人体探测器	能够侦测到附近的人类，越靠近警鸣器越响

一般来说在游戏中最常使用到的雷达是人体探测器，这种雷达有持久耐用的优点，可以先用这种雷达探测地区内是否有敌兵，再配合其它雷达确定他们的准确方位。

在游戏中一般存在两种敌兵：带有通讯器的敌兵和没有通讯器的敌兵。当同时出现这两种敌兵的时候，应以收拾带有通讯器的敌兵为先，否则就是后患无穷。如果你对自己的枪法有信心的话也可以将通讯器打坏，使用装上了消音器的 Mk22 破坏通讯器，敌兵是不会发觉的。



©Konami Digital Entertainment. All rights reserved.

3DM-SMV www.plumbook.cn

游戏系统解说

完全操作指南

方向键	潜行。在本作中使用方向键来移动速度会非常慢，但基本不会发出声音。利用方向键，可以让你悄然无声地接近敌兵。
L3 键	移动。随着力度的变化 Snake 会步行或者小跑。在剧情画面中配合△键可以移动镜头。
R3 键	控制视点。在游戏过程中可以通过 R3 键来移动视点，按下 R3 键就会将当前的视点固定再随 Snake 移动　再按一次 R3 键就回到默认状态。
△键	动作键。推油桶、爬树、开门或者是抓住树干挂在树上都需要用这个键来完成。在剧情画面中按△键是放大画面。
□键	武器键。无论是使用匕首还是枪械又或者是手雷等都是用□键来进行的。
○键	格斗键。在没有装备武器时连接 3 下○键会使出连击。在装备有大型武器时则是用手中的武器打击敌人。此外○键还是发动 CQC 所必须的按键。
×键	下蹲，重按是直接趴下。在蹲下状态移动就是匍匐前进，想要站起来就得按两次×键(或重按 1 次)。在用 L3 键移动时按×键是向前翻滚，翻滚过程中一直按住×键　动作结束后会进入匍匐状态。在剧情动画时按×键就会跳过动画。
L1 键	在使用武器时按 L1 键为定向射击，使用部分武器时在主视点的状态下射击同时按 L1 键可以更加精确地瞄准。
R1 键	主视点键。在剧情动画时偶尔会有一个小的 R1 图标出现在画面的右上角　这时按下 R1 就能以主观视点来观看剧情动画，别错过这样的机会。
L2 键	装备／选择道具，快速轻触 L2 键就可以解除当前的道具或者装备先前刚使用过的道具。在贴墙／悬挂时按 L2 键是向左移动，在墙边是探头观察，在主视点画面中按住 L2 键是稍稍向左侧移。
R2 键	装备　选择武器，快速轻触R2 键就可以解除当前的武器或者装备先前刚使用过的武器（在主视点状态下也可以进行这个操作）。在贴墙／悬挂时按 R2 键是向右移动　在墙边是探头观察，在主视点画面中按住 L2 键是稍稍向右侧移。
START 键	进入／退出生存菜单。更换迷彩又或者物品装备等都需要按 START 键进入生存菜单后才能进行。
SELECT 键	进入／退出无线电通讯画面。
L1+R1+L2+R2+START+SELECT 按住 3 秒是退回到游戏的标题画面	

悬挂射击的方法



在游戏中会出现许多可以爬上去的树杆或者是钢架，爬上去之后可以像走钢丝一样在上面行走，按△键就会变成悬挂在上面。如果在此之前装备了手枪，在悬挂的过程中按□键就可以一手抓杠，一手持枪瞄准了。不过毕竟是挂在树杆上，可视范围会比在地面上要小一些。

固定动作的无敌时间

无论是爬梯子还是翻过矮墙又或者是操作 Snake 完成某种固定动作(比如从重机枪台上走下来)，在这个过程中 Snake 都是全身无敌的。玩家可以利用这个无敌时间来完成一些看起来不可能完成的高难度动作，比如在敌兵火力到达之前翻过矮墙，利用“翻过矮墙”这个固定动作来躲过敌兵的攻击，然后再伺机反击。

快速唤醒敌兵

将敌兵打晕之后头上会出现金色或白色的小五角星，站在敌兵身前连按○键让 Snake 使出连击，连击的最后一脚就会直接踢中敌兵的头，每踢一下，敌兵头上的小五角星就少一个，这样就能够很快把敌兵给弄醒了。

翻滚的作用

●翻滚是具有攻击判定以及无敌时间的，但这个动作的无敌时间并不长，只有发动的那一刻有。在多数情况下如无必要最好别用这个动作去攻击敌兵，否则有可能被敌兵一脚踢飞。

●和前作不同的是，本作的翻滚有滞空的效果，能够跃过一小段断口或者壕沟。当面前有玻璃窗时还可以一跃破窗而出。

L2+R2 键的妙用

站立状态中主视点状态下同时按下L2+R2键的作用和“踮起脚尖”的作用类似；蹲下状态中主视点状态下同时按L2+R2键的作用是“板直身子”，这样做可以让可视的范围更加广阔。在悬挂的状态下按L2+R2键则是“引体向上”。

SHOOTING 射击



●本作取消了前作中的辅助瞄准设定，这在一定程度上加大了游戏的难度。在主视点的状态下按□键即可进入瞄准的状态。根据所持武器的不同，瞄准的方式也略有区别。和前作一样，《MGS3》的瞄准依然利用了手柄的压感功能，单发武器都是重按瞄准，放开射击，自动武器则是轻按瞄准，重按射击。在进入瞄准状态之后，慢慢松开□键则是取消瞄准状态。

●游戏的背景时代设定是 60 年代，因此鲜有带红外线辅助瞄准器的武器，这也让玩家在瞄准时更加困难。不过若我们掌握了各种武器不同的特性以及其瞄准方式，多少也能够缓解一下这个问题。比如使用手枪瞄准时，准心是“三点一线”——枪口处的那个黑点，当目标物与黑点重合的时候就表示可以准确无误地射击了。而一些大型武器，比如 AK47、XM16E1 等的准心则要大一些，但未必有手枪那么准。

●任何武器，快速连点两下 R2 键都是 RELOAD。

●蹲下或者趴下射击的精确度会更高，具体表现为手更不容易抖。在站立状态下而力槽为 3 格或以上时瞄准也不容易抖。如果这些条件都不具备，那就吃点镇静剂吧。

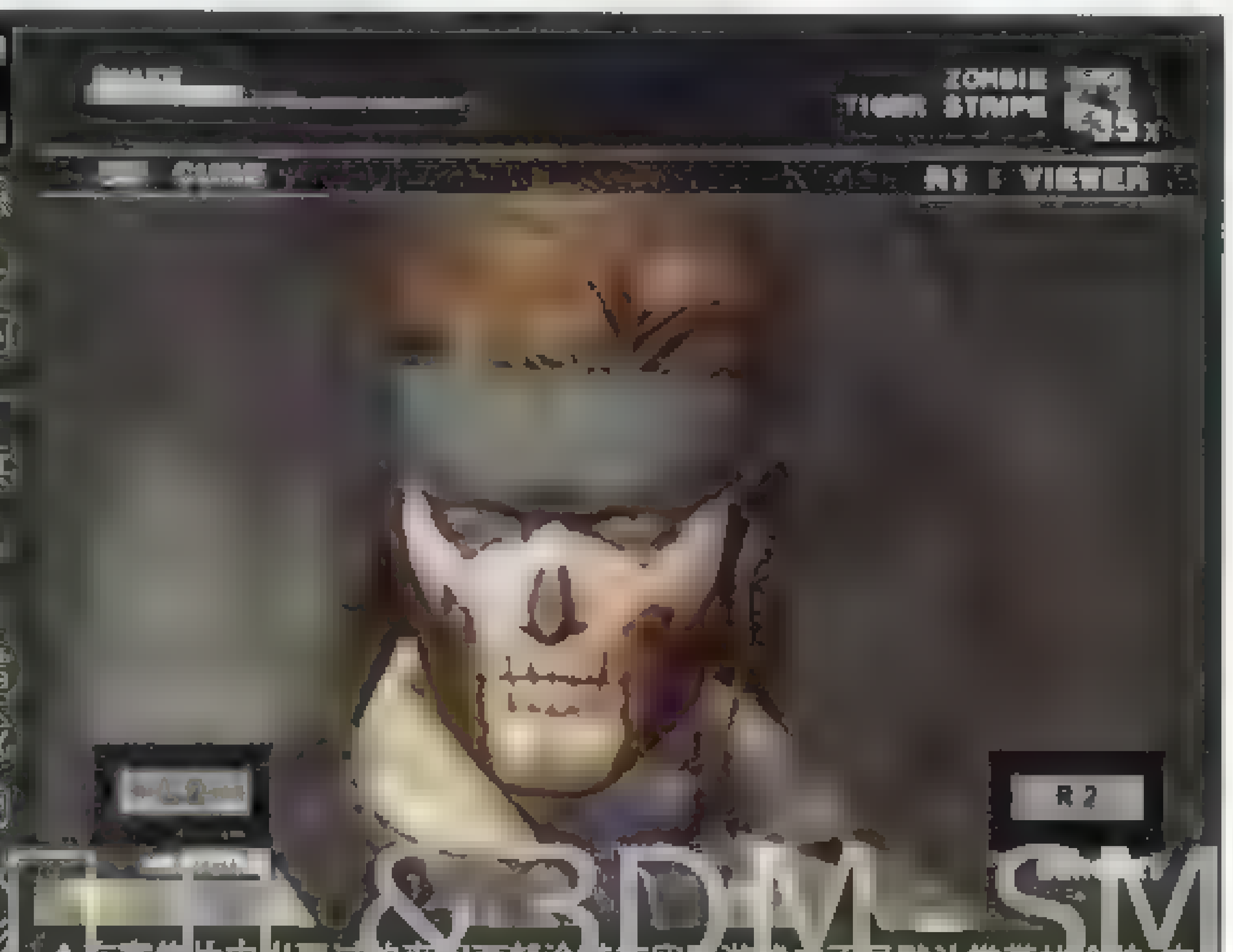
●“从角落里突然闪出射击→闪回角落隐藏”的动作在本作中依然非常重要。在站立状态或者蹲下状态都可以进行这个动作。要注意弹药是否充足，否则从角落里漂亮地闪身出来之后却发现其实手里的枪是没子弹的，那就太糟了。

CAMOUFLAGE



迷彩系统

通过实际游戏发现，迷彩系统虽然重要，却相当地容易上手。玩家完全可以依照生存菜单中的提示来更换迷彩增加伪装度。一般来说，当伪装度达到65%，敌兵就已经不太容易发现你了（当然，敌兵的可视距离与难度有关）。Snake在剧情动画之前装备上“雷电面具”会非常有趣——在游戏的过程中，Snake还会找到其他的迷彩以及面部涂装，我们将在以后的研究当中公布这些隐藏迷彩及面部涂装的取得方法。



▲在宣传片中出现过的……面部涂装……实际游戏中不是默认……涂装，它的入手地点是第二次行动时与 EVA 会面的那所破房子后面

&3DM-SM

TIPS 通过 snake vs monkey 的 5 关后，会得到道具“monkey mask”。(无用的道具)

book.cn

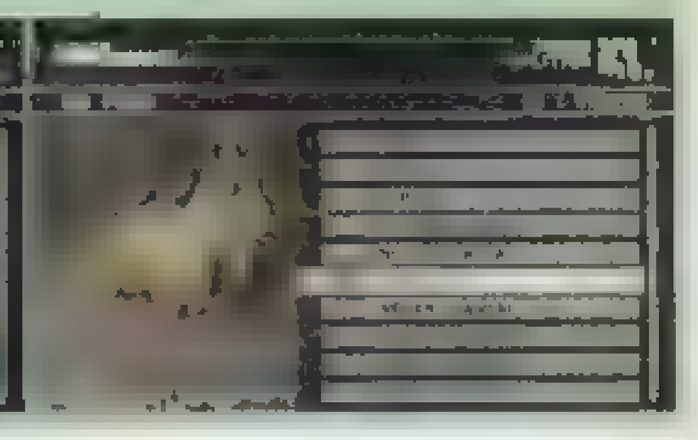


军包系统与食物系统

之所以将这两个系统同时拿出来讲解，是因为在某种程度上这两个系统是相辅相成的。Snake一次可以携带最多8件道具和8件武器，多余的道具和武器就被装入军包。在游戏中所获得的食物也是被装在军包当中的。Snake携带的武器和道具的总重量会注明在菜单画面的右上角，越重，Snake耐力槽的消耗也就越快，但并不会影响Snake动作的敏捷程度。

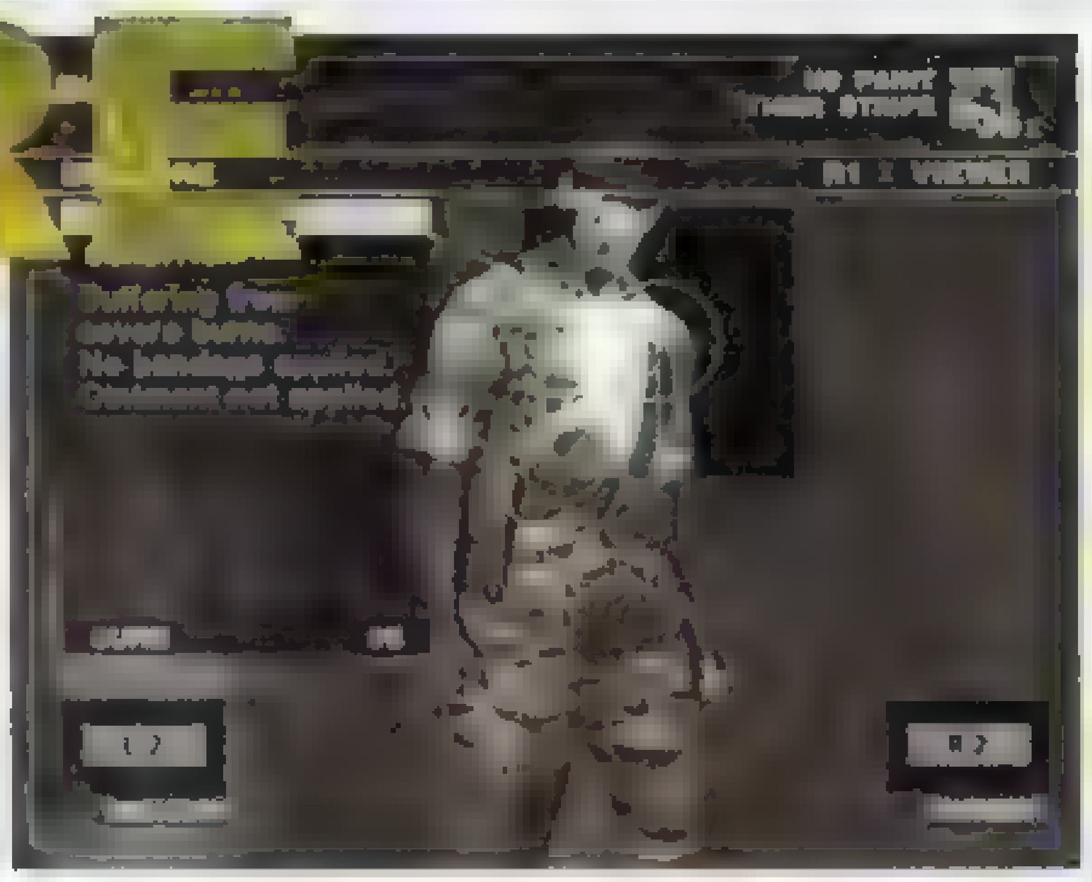
食物系统所带来的就是耐力槽设定。在游戏中基本上不会得到太多的HP回复道具，更多的是要靠Snake在丛林中"打猎"来获得食物，维持耐力。耐力槽的长短将决定HP回复速度的快慢。丛林中可以说遍地都是吃的，地上爬的大到鳄鱼小到螃蟹，天上飞的大到秃鹫小到麻雀，再加上水里的鱼、草丛里的蛇、兔子、树上的果实，石头缝里的蘑菇等全都是可以吃的。玩家可以选择用Mk22将其麻醉掉抓活的或者是直接猎杀掉——当然，吃新鲜的耐力槽会增加更多，并且这些食物也有"变质"的可能，当你发现食物上附上了苍蝇臭虫什么的，为了Snake的健康还是别吃了，扔掉吧。





- ●活物最多可以抓3个，非活物可以装16个。
- ●悬挂时的臂力槽以及潜水时的氧气槽长度与耐力槽长度有关。
- ●耐力槽低时手会发抖，很难瞄准。但耐力槽为零也不会扣HP，就好像短时间不会饿死人一样。
- ●在生存菜单中按R1键可以观看Snake的人物造型，这时用R3键转动Snake，再回到游戏，Snake会吐，耐力槽会减少。
- ●趟过沼泽地时有可能被吸血水蛭缠上，水蛭会让耐力槽的消耗变快，需要尽快治疗。

CURE 治疗



本作中Snake有可能会受各种各样的伤，而这些伤并不单单只是吃东西就能够治得了的，需要进入生存菜单CURE选项里进行诊断并对症下药。下面就是不同伤的治疗方法。

受伤情况	治疗所需药具
Leeches（水蛭）	Cigar（雪茄）
Hypodermic Needles（皮下注射）	Survival Knife（军刀）
Arrow/Crossbow/Bolts（箭头等）	Survival Knife（军刀）+Bandage（绷带）
Gunshot（枪伤）	Survival Knife（军刀）+Disinfectant（消毒剂）+Styptic（止血剂）+Bandage（绷带）
Broken Bone（骨折）	Splint（外科夹板）+Bandage（绷带）
Burn（烧伤）	Ointment（烧伤油膏）+Bandage（绷带）
Cut（割伤）	Disinfectant（消毒剂）+Styptic（止血剂）+Suture Kit（医疗针线）+Bandage（绷带）
Venom（蛇毒）	Poisioning Blood Serum（消毒血清）
Food Poisoning（食物中毒）	Antidote（解毒剂）
Colds（感冒）	Cold Medicine（感冒药）
Stomach Sickness（胃炎）	Digestive Medicine（消化药）

CQC 详解

CQC（近距离格斗术）是《MGS3》新引入的战斗要素。顾名思义，这种技术主要运用于近距离的徒手战或者一些无法使用枪械的战斗。在《MGS3》的设定中CQC是由The Boss创造出来并传授给Snake的，而在现实中，CQC则是由游戏的军事指导毛利元贞所创。现在就让我们来看看应该如何将CQC应用到《MGS3》的实战中去。



1.1 紧按住○键不放擒住敌兵 1.2 将敌兵摔倒

在徒手、装备求生刀、Mk22或M1911A1这4种情况时均可以发动CQC。○键是发动CQC的起始键，在第1拳命中敌兵之后紧按住○键不放即可擒住敌兵，Snake会将求生刀架在敌兵的脖子上，令敌兵动弹不得。如果在紧按住○键的同时再配合方向，Snake就会将敌兵摔向相应的方向。1.2之后可以接续1.3。





1.1-A，Snake会将求生刀尖对准敌兵的喉咙，逼敌兵说出一些有价值的情报，不过偶尔会遇上一些硬骨头敌兵，这就需要费点功夫才能让他们老实。1.1-A之后可以接续1.1-B、1.1-C、1.1-D或1.1-E。

1.1-B 连点○键，Snake会不停地勒敌兵的脖子，可以把敌兵勒晕甚至直接勒死。1.1B之后可以接续1.1-C、1.1-D或者1.1-E，但前提条件是不能杀死敌兵或勒晕敌兵。

1.1-C 配合方向同时按○键，能够将敌兵摔倒。向Snake面对的正前方按○键是将敌兵一脚踹倒。1.1-C之后可以接续1.3。

1.1-D 在装备有武器（求生刀或手枪）的情况下按□键，Snake就会拿敌兵当肉盾，这时按R1键进入主视点模式，可以开枪或者是使用求生刀攻击其他的敌人。

1.1-E 紧按住○键，Snake就会割断敌兵的喉咙。

1.3 将敌兵踹倒之后，可以举枪命令敌兵不许动，敌兵就会乖乖地双手抱头投降。

FREEZE！

本作的"FREEZE"在一定程度上被弱化，主要原因就是敌兵的警觉性变高，想不被发现地靠近敌兵只能用爬或者是用十字键"潜行"至敌兵身前，其他的移动方式都会被敌兵发觉。本作没有狗牌系统，如果Snake用枪指着敌兵的各个要害部位敌兵只会丢出来一些道具或者弹药。敌兵被"FREEZE"住之后会很识相地把武器扔掉，但玩家可千万不要掉以轻心，因为敌兵身上还有刀和手枪，依然可以对Snake造成威胁。在危险模式下被FREEZE的敌人会趁你不注意掉头就跑，然后找个地方躲起来抽出手枪再联合后援部队反攻。

根据难度的不同，敌兵在被FREEZE之后的反应也不相同。HARD以及EXTREME难度下的敌兵有可能会反抗及逃走，而NORMAL及以下难度的敌兵则会一直傻站在那里一动也不动。最安全的FREEZE方法，相对而言就应该是CQC1.3状态下的FREEZE了——敌兵会趴在地上缴械投降，是完全没有抵抗力的。



▲Snake说"FREEZE！"时的声线变得更Cool了（笑）。

TIPS 游戏中会找到很多蘑菇，但是有些是有毒的，吃了之后会中毒，如果在爬树或者爬绳子的时候服用，会从半空掉下来。不过有一种绿色的蘑菇吃了之后不但不会中毒，还会给自己的电池充电。

流程攻略

注：以下流程为NORMAL难度。游戏开始后往回走，从树干下爬过去，在一棵有树藤缠绕的树前按△键爬上去，从树枝上拿到背包。

剧情过后一路前进，经过[illegible]的沼泽之后就会遇到第一批敌兵，在这个区域的东南方可以拿到SVD，通过这个地区后就来到一处吊桥前，射击树上的马蜂窝可以吓跑第一个敌兵，[illegible]吊桥的时候还顺便吓跑了两名巡逻兵，这时对岸就只剩一个敌人了，干掉之后顺路前进。

来到废墟之后，正前方有两名巡逻兵，击晕他们之后可以顺着铁丝网前进，不用担心被发现，来到废墟最右边，有两名敌兵在前面巡逻，第一个可以推动油桶搞定，另外一个用麻醉枪吧。之后从梯子爬上屋顶，从屋顶跳下后就可以进屋找到索科洛夫博士。

剧情过后[illegible]吊桥，接着又是一大段剧情，之后对Snake进行第一次治疗，[illegible]系统有[illegible]方法。之后再来一次剧情，游戏序幕结束。

游戏正式开始，Snake[illegible]，[illegible]这段路和序幕里一样，[illegible]，一路直走，遇见The Boss后发生剧情。

剧情过后会有[illegible]来[illegible]机攻击，可以[illegible]，[illegible]来到废墟，[illegible]，[illegible]上出[illegible]，再次发生剧情，剧情过后与山猫部队进行强制战斗，干掉[illegible]之后又是剧情。

[illegible]来到[illegible]，[illegible]会有[illegible]，大到[illegible]区域[illegible]，电网可以击毁电[illegible]，也可以从最左边的树爬上去，跳下就来到电网里面，[illegible]地上的[illegible]。

在这里可以选择从右边的路来到前[illegible]，如果不想惊动敌兵[illegible]从左边的路走过去，来到下一个区域进行与Ocelot的BOSS战。

BOSS战：Ocelot

这一战与《MGS2》中与Olga一战有些相似，[illegible]不可能近身战斗，[illegible]可以作为自己的掩体，但是也要注意Ocelot会利用折射来攻击你，所以一味地躲避不是办法，可以利用Ocelot装子弹的空隙来攻击。如果Ocelot躲在岩石后面，有[illegible]办法对付他：[illegible]击[illegible]上的马蜂窝，[illegible]他出来，[illegible]用完了就没了；[illegible]手雷逼他出来或者直接扔手雷过去炸他。这一战需要的是耐心，并没有什么难点，而且不断有蛇和可爱的小兔子跑出来给你当食物。

BOSS战过后[illegible]，[illegible]没有[illegible]而伸手不见五指，开始[illegible]可以点燃雪茄来获得一点点的照明，先向右走，穿过隧道后在两个瀑布之间的[illegible]

潜龙谍影3 食蛇者 全剧情小说

第二次世界大战结束之后，世界格局被分为东西两大阵营，这标志着冷战时代的来临。

1964年8月24日凌晨5点30分 巴基斯坦领空

一架体形庞大的塔隆运输机正在夜幕的掩护下悄悄地靠近苏联领空，机身上的“FOX”标记和星条旗表明了它的身分。机舱内，飞行员正在作飞行状态报告：

“高度30000英尺，正飞越巴基斯坦领空并靠近苏联领空，20分钟后空降，内部减压开始，装备检查，装备主降落伞，空降地区仍然显示有高压包存在，但是云层和能见度都不错。”

“很好。”一名脸上有着疤痕的上校正坐在控制室。“你准备好了吗？”

飞机后舱内，一名棕色头发的男子正在吸着雪茄，这个名叫杰克（Jack）的士兵就是本次行动的主角，表情冷酷的他似乎对这种军事行动早已习以为常，甚至对一旁协助员的警告毫无反应。

“嘿！你聋了吗？没听到他要你扔掉雪茄戴上氧气面罩吗？”上校对杰克怒斥道。

这时杰克才很不情愿地扔掉手里的雪茄，带上氧气面罩，从座位上站起来整了整衣服，走到了后舱门前。

舱门在空降前2分钟的时候准时打开，随着稀薄的空气一同涌进机舱的还有清晨第一缕阳光，没有云层遮挡的太阳毫无顾忌地向外释放着能量，看起来特别的刺眼。

“你的降落速度将达到每小时130公里，别让寒风把你冻伤了。”上校警告着杰克，“这次将是历史上第一次高跳低开式（HALO）跳伞，展翅飞翔吧，上帝与你同在！”

随着倒计时的结束，杰克纵身跳出了飞机，纵然之前有过多次高跳低开的训练，但是这还是第一次运用在实战中，杰克借着风势在空中翻了几个跟斗，调整好自己的身位，以超过130公里的时速向预定着陆点俯冲过去。

高速的下落过程似乎让时间被拉长，杰克回想起几天前上校给他交代任务的情形：

少校：“杰克，有些重要消息要告诉你，中央情报局的头头们已经给我们的贞节行动（Virtuous Mission）开了绿灯。”上校对坐在床边吸着雪茄的杰克说道，“我们狐狸小队的未来就靠它了，如果这次行动成功，我们就可以正式成立一支部队了。”

杰克：“贞节行动？听起来好像一次成人礼一样。”

少校：“别那么趾高气扬的，这次可不是训练任务。”

杰克：“那好吧，这次神奇的任务到底是什么内容？”

少校：“嗯……是这样的，大约两年前，某个苏联科学家通过我们的一名间谍向西方寻求庇护，他的名字是尼科拉易·斯蒂潘诺维奇·索科洛夫（Nikolai Stepanovich Sokolov），他是苏联高密武器设计机构——OKB 754设计局的领头人，也是东方武器方面的第一流专家。”

杰克：“索科洛夫？你是说那个有名的火箭科学家？”杰克对他也略有所闻。



少校：“嗯，差不多。在1961年4月12日，苏联成功实现了历史上首次人类太空飞行，带着尤利·加加林（Yuri Gagarin）上天的东方号（Vostok）火箭所采用的多引擎火箭发动机组就是由索科洛夫主要负责设计的。加加林成功上天以后，索科洛夫就离开了火箭开发部门，成为了新成立的设计局的头头，身分也从原来的一名技术员变成了领导人物。”

杰克：“干得这么成功，为什么要叛变呢？”

少校：“看起来，他开始害怕他的发明，说是什么受到良心的谴责。”

杰克：“害怕？就因为这个就背叛祖国，抛弃家庭，背井离乡？”

少校：“不完全是，他提出的一个条件就是要确保他的家人被安全带到西方，我们首先派遣一名间谍将他的家人带了出来，然后又成功带领索科洛夫穿越柏林墙，这次行动是由我亲自指挥的。那个时候东柏林的安全措施漏洞百出，我们总算将他完整地带了出来，不过他所受的折磨让他精疲力竭，我们和他约定在西柏林的一所医院，他花了两周时间，徒步600英里才从位于苏联的研究设施来到西柏林，那个时候他已经累得说不出一句完整的话来。不过一周之后，麻烦就来了……”

杰克：“你是说古巴导弹危机吗？”

少校：“是的，1962年10月16日，肯尼迪总统收到情报，苏联正在古巴设置中程弹道导弹，总统立刻要求苏联拆除导弹并宣布对古巴实行海上封锁。但苏联没有退让，并将他们的军事警报提升到第二级，同时继续往古巴运送导弹，两国军队都对可能爆发的核战争做好了一切准备。联合国的紧急安全顾问为了解决这千钧一发的危机，通过非官方的渠道让双方进行了紧急磋商，最终在10月28日，苏联方面同意从古巴移除导弹，世界也因此避免了一场核危机。但是为了让苏联同意移除导弹，美苏双方达成了一项秘密协议。”

杰克：“你说的是美国同意移除设置在土耳其的中程导弹那一条吗？”

少校：“不，设置在土耳其的中程导弹早已荒废，移除它们只是时间问题，对双方来说没有任何实质上的战略意义，这项协议只不过是掩人耳目而已。”

杰克：“那么苏联到底想要什么？”

少校：“索科洛夫，他们想要回索科洛夫。”

杰克：“你的意思是说，苏联同意移除导弹只

TIPS 游戏中有些花花草草被采摘后可以变成治疗的药品。

plumbook.cn

是为了要回索科洛夫？他究竟发明了什么东西？”

少校：“那个时候我们还不得而知，由于时间紧迫，在面对放弃索科洛夫和全面核战争的风险时，最终我们毫无选择余地。肯尼迪总统答应了赫鲁晓夫的要求，第二天，我就将索科洛夫带出医院，亲手将他交到了对方派来的特使手上，索科洛夫不停地在喊‘救救我！’，一直到消失在我的视线里。一个月后，我们收到了一名间谍的关于索科洛夫的情报，他被带回了研究设施，并在克格勃的监控下继续研究那个神秘武器，而且这东西已经趋近完成。”

杰克：“那么，这到底是什么武器？和太空火箭有关吗？”

少校：“不，是导弹。我们还不清楚细节，但是看起来像是一种新型的核装置，在长达半年的时间里，苏联已经在塞米巴拉金斯克（Semipalatinsk，哈萨克斯坦某地区名，译注）进行了多次的核试验，我假设跟这个核装置有关，我们谈论的这个武器是赫鲁晓夫宁愿放弃古巴也要夺回的。”

杰克：“索科洛夫还在那个设施内吗？”

少校：“不，根据我们的情报，他现在在采利诺亚斯克（Tselinoyask，哈萨克斯坦某地区名，译注）西边3英里的一个山区内，那个地方被叫做‘贞节崖’（Virgin Cliffs）。”

杰克：“贞节崖，倒是和贞节行动挺配的。”

少校：“他们最近才把他转移到那里，很显然他们又要计划一次武器试验，不过这是我们夺回他的最好时机，如果他还在那个设施内，这次行动无论如何是无法实施的，这是我们最后的机会，当索科洛夫联络我们的时候，他也一定知道这一点……”

这个时候，耳机里传来了上校的声音：

少校：“听着，杰克。你的任务是潜入位于苏联山区内的采利诺亚斯克，确保索科洛夫的安全并把他带到西方来，如果在那个武器完成之前我们未能把索科洛夫带回来，我们将面临史无前例的危机，倒计时已经开始了！”

由于已经降落到足以避开雷达搜索所需要的高度，杰克拉开了降落伞，巨大的伞身被一下子拉扯开来，与刚才的急速下降相比，这样的降落无异于闲庭信步。上校还在继续布置着任务：

少校：“一旦我们确认索科洛夫获救并抵达拯救地点，一个热气球将会在那里等候你们，氦气会



让气球膨胀起来，整个充气过程会持续20分钟，一旦完成，武装直升机将把它吊起来。”

杰克：“富尔顿式的地对空回收系统（Fulton Surface-to-Air Recovery System），我对这个理论可是了如指掌。”

少校：“别担心，这已经被实战验证过了。”

杰克：“你认为值得为索科洛夫启用它？”

少校：“这个震动比跳伞的震动要小，这玩意儿的载重量达到了500磅。”

杰克：“所以你打算只用一架塔隆运输机来越过边境？”

少校：“它装备有20毫米口径的六管加农炮以及40毫米口径的机关枪。”

杰克：“听起来好像它足以应付一整支坦克装甲师？”

少校：“算上备用舱的油料，我们有4个小时的时限，如果一切顺利，我们用不了这么多时间，你还可以按时回家吃晚饭。但是如果一旦出了任何差错，你下半辈子所有的早饭、午饭、晚饭，就都得在森林里享用了！”

杰克还没来得及唏嘘几句，茂密的丛林就来到了眼前，杰克蜷起双腿，将双手护在胸前，以免某根不长眼的树枝要了他的命，虽然有降落伞的庇护，但杰克仍然以极高的速度冲破树林的阻拦落向地面。忽然杰克感到背后一扯，回头一看，身后的背包被挂在了一棵树上，等再回过头来，忽觉眼前一亮，一堵悬崖赫然出现在前方，杰克赶紧松开降落伞的保险绳，与这个救命的玩意儿脱离开来，几乎就着陆在悬崖边缘……

杰克定了定神，站起来整理了一下装备，通讯耳机里随即传来了上校的声音：

少校：“你能收到吗？你现在已经在敌方领域内了，也许已经有人在监听，从现在开始，我们将用代号来称呼对方，你这次任务的代号是Naked Snake（裸蛇），我从现在开始称呼你为Snake，你不许提及你的真实姓名。”

Snake：“那么你呢，上校？我该叫你什么？”

少校：“嗯……让我想想……我就叫汤姆吧，叫我汤姆上校。这是一次潜入任务，一定不要被敌人发现，也不要留下任何踪迹，明白吗？这种渗透行动是狐狸小队的专长，换言之，武器和装备必须就地取得，食物也是一样。你现在身上是一干二净，正如你的代号一样。”

Snake：“不错嘛，现在我明白你为什么叫我这个代号了，原以为只是你随口的玩笑而已。”

少校：“不，有个更好的理由，时机恰当的时候我会告诉你。”

Snake：“好吧……让我们回到主题，我到哪里去觅食呢？”

少校：“不是发给你一把军刀和一支麻醉手枪嘛，用它们去捕猎吧，另外在你的背包里面还有一些医疗用品。”

Snake：“那个背包啊……刚才着陆的时候我不小心把它挂在树上了。”

少校：“这样啊，那你必须得取回它，你知道它在哪里吧？我会通过通讯机来监视你的行动，我们不能侵犯苏联领空，但是我会待在飞机上。我的通讯频率是140.85，有需要我会呼叫你，你也可以随时呼叫我。好吧，去取回背包吧。”

杰克——不，我们现在应该叫他Snake了，Snake在身后不远处找到了挂着他背包的那棵树，借助树身上的树藤，他爬上那棵摇摇欲断的树枝，取下了他的背包，可是背包里的东西让他有些难以接受：

洞里可以拿到火把[illegible]，这样就亮堂了许多。一直向地图的北方前进，穿过这个区域之后就来到一处水潭前，紧接着就是与The Pain的BOSS战。

BOSS战：The Pain

与他的战斗也无法近身，最好利用手中的重武器来攻击（例如AK-47等）。最初他的攻击方式是遥控马蜂群来攻击，用枪击退即可，如果被马蜂缠上的话，跳入水中就可以躲开。他有时候会让马蜂包裹住自己的身体，用霰弹枪或者手雷攻击就可以驱散，否则对他的攻击是无效的。去掉他一半HP之后，他会增加攻击方式，一是从口里吐出红色马蜂，碰到Snake会爆炸，同样跳入水中来躲避；二是分身术，不管三七二十一先[illegible]手雷过去，管他真假一律都被炸到。

击败The Pain之后[illegible]一段齐腰深的水洼的时候会遇到乘坐[illegible]行器的巡逻兵，干脆从水[illegible]一路向北游过去就可以避开他们，来到码头后发生剧情。

剧情过后，先干掉在码头巡逻的[illegible]名敌兵，[illegible]后从右边的门进入仓库，在一层有2名敌兵巡视，楼上还有[illegible]名敌兵在各层之间游走，干掉他们之后从顶楼左边的门进入丛林。丛林里面没有敌兵，但是各处的陷阱也会随时要了Snake的小命，特别要注意两棵树之间的绳子。

走出森林之后来到基地外围，先干掉巡逻的[illegible]名敌兵和一只军犬，从电网最左边[illegible]的缺口爬进去，然后从围墙左边的缺口爬进去，也可以从围墙右边，敲墙引出敌兵，敲晕后进入。

进入基地内部后，一般的士兵和军官不会认出你来，但是[illegible]，不过[illegible]的研究员却可以看出你的破绽，所以别被他们发现了。先从右边的门进入大厅，再从右边的楼梯下去到底层，穿过左边的房间就可以进入实验室，这里全部都是研究员，最好一一将他们麻醉后再进入左上角的门，进门后救里面的[illegible]，然后发生剧情。

剧情过后得到[illegible]，沿原路走出基地，注意在基地外不要被敌兵发现，虽然他不会攻击你，但是会以为你是逃逸的研究员而强行把你遣返回去。走出基地后来到刚才没有敌兵的丛林，遇到The Fear。

BOSS战：The Fear

这一战的关键是前面拿到的红外探测器，装备后就可以清楚地看到The Fear的动向，他在树上跳来跳去还是有规律可循的，用AK-47等武器攻击即可。他有时会来到地面补充体力，这时也可以乘机攻击。如果听到箭的声音就立刻避开，否则会中毒，要及时治疗。

击败[illegible]后按原路返回到那个码头的仓库，这时从刚才进来的那道门旁边的门就可以进入[illegible]，走过一段很长的山路后就会被The End发现，继而开始与他的BOSS战，注意在之前的路上搜集食物。

BOSS战：The End

战斗刚开始的时候在这个区域的左下角可以找

TIPS 杀死动物后得到的食物如果太久不吃就会腐坏，甚至还会沾上苍蝇，这时如果强行吃下的话……

到一间废弃的岗哨，在这里面可以找到一把SVD。这次BOSS战覆盖了三片区域，注意在地图中观察The End可能会出现的区域，可以打开红外探测仪发现他的足迹继而跟踪过去，或者用指向型麦克风四处搜索The End的喘息声，找到他的方位后用SVD狙之，反复几次就可以干掉他。注意随时补充体力，否则会因为饥饿而被The End活捉送回刚才的基地。

与The End战斗完毕往北方的洞窟前进，然后就开始爬那个堪称世界最长的梯子，等到歌曲完也差不多到头了。[illegible]之后沿着山路前进就可以，注意山路有些[illegible]，有些敌兵不是马上就能看到的，要留心一些低凹处，那些飞来飞去的直升机能不招惹就不要招惹，到达山顶后，先进入最上方的[illegible]发生剧情。

剧情过后得到钥匙，用这把钥匙回头打开半山腰右边中间部位的红色铁门，进去之后一直往前走，刚下楼梯，又遇到了The Fury。

BOSS战：The Fury

The Fury首先会在通道内走来走去寻找Snake的踪迹同时用喷火攻击，发现Snake之后就用身后的喷射器冲过来攻击Snake，如果被烧到了可以用换装来灭火，可以在远处攻击他，相对而言这是目前为止最简单的一个BOSS了。

剧情之后一直往[illegible]，这里戒备森严，要小心才是，在左边找到红色的铁门进去，然后在[illegible]中间靠右的[illegible]，来到研究所，继续乔装大摇大摆走动的[illegible]军官，然后找到那个酷似Raiden的家伙后，把他拖到二楼的更衣室，之后发生剧情。

剧情过后穿上他的军装，戴上MASK，大摇大摆地走过去，一路走到有两个士兵把守的门，进去又来剧情。

剧情过后Snake被关进监狱，在这里如果[illegible]，然后[illegible]。[illegible]在之前[illegible]剧情中[illegible]会[illegible]The Sorrow[illegible]的木板，用这[illegible]可以得到[illegible]的提示，[illegible]用假死药丸假死，等JOHNNY进来后弄晕他就可以跑出去了。[illegible]JOHNNY会扔食物进来，[illegible]然后在状态画面里[illegible]，吃掉后Snake会呕吐，JOHNNY也会进来查看，然后[illegible]把JOHNNY扔进来的食物分三次还回去，JOHNNY会很感激，然后与你对话，在给你的照片背面写有[illegible]

[illegible]出来后[illegible]身上没有武器，这一路不要恋战，[illegible]到地图西[illegible]下水道的梯子爬下去，你看过后下楼往瀑布[illegible]，遇到Ocelot带人追过来，然后剧情。

BOSS战：The Sorrow

剧情过后就开始与The Sorrow的战斗，这是一场不需要战斗的战斗，只要想办法死去（自杀或者走到头都可以），然后使用回复药丸就可以结束这一段噩梦了。

Snake：嘿，上校，这是怎么回事？我惟一的武器就是这把小巧玲珑的Mk22麻醉手枪？”

少校：“是的，上面还有消声器。不过这个消声器会随着你每次开火而逐渐失去作用，所以别把扳机扣个没完。你身上的武器就这些了，剩下的得自己去想办法了。”

Snake：“剩下的得自己去想办法了？这主意够馊的……”

少校：“单兵隐秘行动是标准的狐狸小队作战程序，记住一路上不要留下任何痕迹，武器、装备、



脚印、汗渍以及粪便，同样也要注意弹壳和弹夹，你出现在敌方领域已经违反了国际作战协议，苏联境内本不该出现任何美国士兵，这有可能引起国际争端，你不能让任何人看见你，也不要让敌人知道你所处何方，这是隐秘任务，总而言之，你必须得和一个鬼魂一样。一旦你被捕也不会获救，军方和美国政府将会否认与此事有关。秘密情报局指导方针规定，这种隐秘行动的士兵都配备有氰化钾药丸，你的身体内就被植入了这种‘假死’药丸，你可以在必要的时候随时取用。”

Snake：“你真是慷慨啊……”

少校：“假使你被捕入狱，你便可以服用它，它会短时间将你处于一种假死状态。”

Snake：“让他们误以为我已经死了，是吧？那我该怎么活过来呢？”

少校：“吃那个回复药丸。”

Snake：“你是说在任务之前放在我牙齿里面的东西，是吧？”

少校：“就是它，小心点，如果你持续假死的状态过长，那么什么都不能让你活过来了，记住这一点。”

Snake：“我会记住的。对了，刚才你说这是一次单兵任务，那就是说我不能指望任何援助了，是吧？”

少校：“是的，整个任务都依靠你了。”

Snake：“真正的单兵部队啊。”

少校：“别担心，会有一支后援小组通过通讯器来帮助你，我会一一介绍的，在这个时候，生存是首位的。第一位成员是一名实习医生，她负责监控你的生理状况，同时也会记录你的任务数据，她也是狐狸小队的一员，现在和我在一起。”

Snake：“她？”

医生：“你好，Snake，我是助理实习医生，很高兴认识你。”

Snake：“助理……实习医生？你不打算告诉我你的真名吗？”

医生：“那你打算告诉我你的吗，Snake先生？”

Snake：“我的名字？嗯……叫我约翰·杜（John Doe，在英语习惯中等同于某人的意思，这是Snake在调侃她，译注）吧。”

医生：“所以他们简称你为杰克？你以为你是尼莫船长啊！”（Captain Nemo，著名科幻小说家凡尔纳的小说《海底两万里》中的人物，译注）

Snake：“在战场上，名字毫无意义，也许一周之后，谁都没有名字了。你的名字是……？”

医生：“简·杜（Jane Doe）。”

Snake：“真有趣。”

医生：“我可没开玩笑哦？不过等你活着回来的时候，我就会告诉你我的真名。我的频率是145.73。”

少校：“还有另外一个人我要介绍给你，Snake，你应该还记得The Boss吧？一个传奇的战士，也是你的导师。事实上，是她优先获得了国防情报局的认可，马上就要成为狐狸小队的任务顾问，她同时也帮助我策划了这次行动，我跟她同在英国空军特别部队。”

耳机中忽然传来令Snake感动的声音：

Boss：“杰克，是你吗？多少年过去了啊？跟我说话，让我听听你的声音。”

Snake：“Boss，已经过去5年72天18小时了。”

Boss：“你瘦了，Snake。”

Snake：“你从我的声音就能听出来吗？”

Boss：“当然可以，我对你了如指掌。”

Snake：“是嘛，可是我却对你一无所知，为什么你突然消失了？”

Boss：“我在执行一项绝密任务，而且，你也不再需要我了。”

Snake：“但是我仍然有很多东西需要你传授给我。”

Boss：“不，我已经把所有你所需要的战斗技术传授给你了，我已经竭尽所能，剩下的需要你自己去领悟。”

Snake：“那关于如何像一名士兵一样思考呢？”

Boss：“怎样像一名士兵一样思考？我可教不了这些，一名士兵必须从精神、肉体和技术上都要强壮起来，而你能从别人那里学到的只有技术，事实上，技术并非最主要的，最重要的是精神，精神和肉体就好像一枚硬币的两面，两者其实是一样的。我无法教你如何思考，你必须自己琢磨出来。听着，杰克，现在站在同一立场的战友并不意味着永远是这样，对你的同志抱有私人感情是你能犯下的最严重的过错。在战场上，政治决定了你的枪口指向谁，并且政治这东西也非一成不变的，它会随着时间而改变，昨天的正义也许就是明天的邪恶。”

Snake：“这就是你抛弃我的原因？”

Boss：“不，这跟你没关系，我刚才已经告诉你了，杰克，我在执行一项绝密任务。执行所指定的命令是士兵的天职，他不该问为什么，但是你一直在寻找战斗的理由，你是一个天生的战士，但是你并不是一名士兵，士兵只是不折不扣的政治工具而已，如果他是一名职业士兵的话，他的任务里面没有对或者错，他没有敌人也没有朋友，只有任务而已，作为士兵，执行所指定的命令才是天职。”

Snake：“我只是想尽办法完成我的工作而已，我并不考虑政治。”

Boss：“这不一样，迟早你的良心就会开始谴责你，最终你必须选择是做一名士兵，还是一个持

TIPS 在关押索科洛夫的窗外射击房间里面，会听到索科洛夫呼救，如果扔一颗手雷进去……

book.cn

枪的人。在东方有句成语：效忠至死，你知道这是什么意思吗？”

Snake：“成为……爱国者？”

Boss：“意思是把你的生命献给你的国家。”

Snake：“我效忠总统和最高长官，我随时准备为他们献出生命。”

Boss：“总统和那些最高长官不会永远在位，一旦他们任期结束，就会有其他人来接替他们的职位。”

Snake：“我追随领导的意愿，不管是谁负责。”

Boss：“任务并不是由人来指定的。”

Snake：“那是谁？”

Boss：“时间。人的价值随着时间而改变，国家领导也是，所以不会有绝对的敌人这一说，我们所面对的敌人总是相对的，他们经常随着时间而改变。只要我们明白‘效忠至死’，那就没有必要相信任何事情，哪怕是我们所爱的。”

Snake：“这就是一名士兵所应该思考的？”

Boss：“我们惟一能绝对相信的事情……就是任务本身，杰克。”

Snake：“好吧，不过拜托你一件事，请叫我Snake。”

Boss：“Snake？哦，对，你的代号是Snake，挺适合你的。”

少校：“是的，The Boss在二战期间建立的传奇部队就是蛇——眼镜蛇部队（Cobra Unit），一队结束了战争拯救了世界的英雄。有这样一位传奇英雄做你的后盾，你会没事的，对吧，Snake？”

Snake：“是啊，再也找不到更合适的人选了，嗯，还有一件事，Boss……很高兴再次听到你的声音。”

Boss：“我也是，毕竟谁也不知道我们能否活着出去。Snake，你对巷战和潜入手到擒来，但这是在丛林，生存是首要问题，我传授给你的CQC技巧该派上用场了。”

Snake：“CQC——近身格斗技巧，过去这几年我都在‘绿色贝雷’（Green Berets，美国陆军特种部队的别称，译注）效力，这些技巧恐怕都荒废了。”

Boss：“别担心，我会帮你回忆起来的，毕竟这是你第一次实地生存任务，我会通过通讯器支持你。”

Snake：“你在哪里，Boss，和上校在一起吗？”

少校：“The Boss在北冰洋海底的一艘潜水艇里通过无线电和我们联络。”

Boss：“我的频率是141.80，在战斗技巧方面有需要就呼叫我。”

Snake：“明白！”

少校：“你的任务是找到索科洛夫博士，他被关押在你现在位置北方的一所废弃工厂内，避开正面交锋并且不要让任何人发现你，记住，这是一次潜入任务。”

Boss：“Snake，试着想起一些CQC的基本技巧……”

Snake：“贞节任务，开始！”

一路穿过鳄鱼沼泽和敌兵巡逻的吊桥，Snake来到了废墟前。

Snake：“少校，我已经来到了关押索科洛夫的废弃工厂，这地方简直是个废墟，从外面无法看到索科洛夫在哪里，这里戒备森严，四周有流动岗哨在巡视，不知道有多少人……”

少校：“你的目标——索科洛夫——就被关在这里面，他们应该把他关在东北角的小房间里面。小心点，你的任务是带他活着回来，千万不要引发任何警报，否则你是无法靠近索科洛夫的。另外，还拜托你一件事，找到索科洛夫之后，帮我带个话，就说‘对不起来晚了’。”

Snake：“就这个？好的，明白了。”

Snake避开了巡逻兵，找到了正在房间里焚烧书稿的索科洛夫。

Snake：“你就是索科洛夫吧？”

索科洛夫：“你是沃尔金（Volgin）派来的吗？你们永远也别想得到它！”

Snake：“不，我是中央情报局特工，我是来护送你去铁幕另一边的。我受零点少校的指派而来，就是两年前救你出去的那个人，他要我给你带个口信：‘对不起来晚了’。”

索科洛夫：“他知道了啊……”

Snake：“这是什么意思？”

索科洛夫：“意思是说他是个言而有信的人。但我们没时间讨论这个了，必须在他们到达之前带我出去。”

Snake：“他们指的是……？”

索科洛夫：“格鲁乌（GRU）的沃尔金上校，在西方他被称为雷电（Thunderbolt）。”

Snake：“雷电？没听说过。”

索科洛夫：“他是军队极端分子的一员，一个妄图统治国家的人。自从两年前的古巴导弹危机以来，赫鲁晓夫不顾主战派的反对与批评，一直在寻求与西方的共存政策，他成功压制了反对派的意见，但在农业政策上的失败却让他摇摇欲坠，更加雪上加霜的是，去年11月的悲剧——肯尼迪总统被暗杀——从某种意义上来说，使他失去了最大的盟友，他的权力基础土崩瓦解。某集团在反政府武装的支持下企图利用这个机会推翻赫鲁晓夫来夺取政权，并让勃列日涅夫（Brezhnev）和柯锡金（Kosygin）取代了他的位置，这个事件的背后主脑就是格鲁乌的沃尔金上校，他所掌控着的一所被叫做格兰陵设计局（Granin Design Bureau）的武器研究工厂——就像812设计局



（OKB 812，前苏联武器设计部门，简称OKB，812是编号，译注）一样——在其中起了很大作用。但是他并不因此感到满足，他现在又瞄上了我正在研制的秘密武器并打算把它作为他的权力筹码。有情报说，他计划在这次试验过程中动手，外面的这些士兵实际上是为了保护我不被他夺走而设置的，如果只是看住我用不了这么多人。沃尔金一定

Snake醒来后躺在岸边，CODEC过后，从河道右边走过独木桥来到左岸，然后走过通道来到瀑布，从右边的小道进入瀑布里边，之后发生剧情。

剧情之后得到钥匙和[illegible]颗C4炸弹，回到设施内，还是从研究所的一楼更衣室左下角的房间进入，[illegible]钥匙[illegible]打开之前无法开启的门，来到停放METAL GEAR的仓库，尽量把所有人弄晕之后再去安置炸弹，引起警报的时候是不能安装的。[illegible]能只装置位于仓库的[illegible]角，安置完之后发生剧情。

BOSS战：Volgin

剧情过后单挑沃尔金上校，[illegible]此战有[illegible]的限制，所以不要浪费一点时间，他积蓄能量的时候[illegible]到背后用霰弹枪攻击[illegible]，注意如果他攻击的时候使用[illegible]可以躲避，另外还可以使用[illegible]将他放倒，然后再用枪械攻击，注意如果他身上带电的时候不要靠近，会被电到的，去掉一半[illegible]之后，他的攻击速度会加快，但是破绽也更大，多多注意就是了。

BOSS战：METAL GEAR SHAGOHOD

剧情过后就来到了与METAL GEAR的战斗，这里是一长段追逐战，EVA会帮你开车，Snake[illegible]

[illegible]之后用[illegible]

[illegible]METAL GEAR[illegible]

[illegible]

[illegible]

剧情过后先给EVA[illegible]，然后领着她走出丛林，[illegible]注意一路都会有敌兵来追击，而且EVA由于受伤，很容易饥饿，要随时补充体力，不然她可不会跟你走了。来到第三个区域地图中的[illegible]才算结束这一段，之后又是剧情。

BOSS战：The Boss

剧情过后展开与The Boss的最终决战，这一战的要点是，如果距离很近的话[illegible]BOSS不注意的时候用枪攻击，等她冲过来的时候会对你展开CQC，快速按键可以挣脱，反制的话也有可能把The Boss摔倒，如此反复使用可以干掉The Boss。注意如果被她CQC放倒的话，身上装备的枪械会被她拆散扔掉，需要重新捡回来。注意在战斗后期会[illegible]，The Boss也会提示你还有多长时间，如果在限定时间内没有结束战斗的话，游戏会强制GAME OVER。打败The Boss之后会由玩家亲自开枪杀死她。

[illegible]之后就会引来结局剧情，[illegible]Ocelot剧情中会让你[illegible]无论[illegible]右边都可以，不过[illegible]剧情不一样[illegible]下的，就是好好地欣赏通关剧情吧。

&3DM-SMV

TIPS Ocelot昏迷之后，如果你杀死他的话，游戏会立刻结束，而且还会听到《MGS1》中Campell上校的大骂！

ook.cn



会来的，我确信这一点，你必须在这之前带我走。”

Snake：“交给我吧。”

索科洛夫：“对了，你的俄语很地道，你在哪里学的？”

Snake：“从我的老师那里。”

索科洛夫：“这样啊，美国果然是个可怕的国家。”

Snake：“你还需要考虑什么吗？”

索科洛夫：“不，我对这个地方毫无留恋，我们走吧。”



Snake蹲下身去开始与少校联络。

Snake：“少校，我是Snake，索科洛夫现在和我在一起，很安全，也没有受伤。”

少校：“好样的，Snake，赶快把索科洛夫带到拯救地点，我们在那里汇合。有人发现你吗？”

Snake：“没人发现我。The Boss怎么样？”

少校：“我们刚刚与The Boss失去了联络，有可能是信号的原因，赶快带索科洛夫离开那儿吧。”

Snake带着索科洛夫走出房间，还没走出废墟，却不小心陷入了克格勃士兵的包围之中，正在寻思如何是好时，远处走来一位年轻的军官。

军官：“这就是传说中的Boss吗？我们终于见面了。”

克格勃士兵A：“你……你不是隶属特种部队（Spetsnaz）山猫小队（Ocelot Unit）的吗？格鲁乌的士兵来这里干嘛？”

军官：“士兵？”

克格勃士兵B：“他是山猫的长官！”

军官：“你应该称呼我为奥赛洛特少校（Major Ocelot）！你难道忘了吗？”

克格勃士兵A：“索科洛夫是我们的，你滚吧！”

Ocelot：“山猫从不会让它的猎物逃脱。”

克格勃士兵A：“什么？”

说罢，Ocelot忽然掏出手枪，以迅雷不及掩耳之势迅速干掉了在场的克格勃士兵，连房顶上的也未能逃脱他的子弹。

Ocelot：“即使是为了格鲁乌，我也不能说杀死自己的同志能让我好受。”

Snake见情况不对，先把索科洛夫推开。

Snake：“索科洛夫，赶快掩护起来。”

Ocelot：“嗯？你不是The Boss，是吧？你这是什么站姿？还有手上这把枪……如果你不是The Boss的话，那么就受死吧！”

Ocelot掏出手枪对准Snake扣动了扳机，谁知子弹卡在了枪膛里，Snake抓住机会，一记漂亮的CQC动作将Ocelot擒制在地，索科洛夫乘机逃之夭夭，而格鲁乌士兵一时不该如何是好。

格鲁乌士兵：“少校！”

Ocelot：“别管他，干掉这个人！”

数名格鲁乌士兵一起向Snake扑过来，尽管他们都是身经百战的高手，但是在Snake面前如同一群乌合之众，不出几个回合就被Snake一一制伏，而起身欲反击的Ocelot又再一次倒在Snake脚下。

Ocelot：“这……这不可能……”

Snake：“你手动弹出了第一颗子弹，对吧？我知道你想干什么，但是在战场中试验你所听说过的技术可不是件明智的事情，是你让你的手枪卡壳的。另外，我认为自动手枪不是你最好的选择，你习惯弯曲肘部来吸收枪的后坐力，这种技巧多用于左轮手枪上。”

Ocelot：“你这个肮脏的美国走狗！”

恼羞成怒的Ocelot抽出防身小刀欲刺向Snake，已成强弩之末的他又被Snake重重地摔倒在地，晕了过去。Snake开始向少校汇报情况。

Snake：“少校，能听到我吗？”

少校：“能听到，Snake，你还好吗？”

Snake：“遇到了一点小麻烦，这帮人也盯着索科洛夫，看起来他们受命于格鲁乌的沃尔金上校。据索科洛夫所说，他是苏联内部斗争的一份子，在格鲁乌和克格勃之间，在赫鲁晓夫和沃尔金各自的支持者之间有些事情……”

少校：“索科洛夫被克格勃看守，又被格鲁乌所追捕？Snake，这听起来可比那场古巴危机要棘手得多。”

Snake：“我讨厌这些，真是臭不可闻。”

少校：“我同意，你必须得抓紧了。”

Snake：“索科洛夫逃走了，我得赶上他。”

少校：“我们靠你了，Snake。”

Snake赶紧跑到吊桥前，索科洛夫正在那里等着他。

索科洛夫：“那些人是特种部队的山猫小队，格鲁乌把他们的精英派来了，是冲着我来的，我死定了！”

Snake：“冷静些，我会带你离开这里的，我保证。并且我们还有最可靠的后盾。”

忽然远处的山谷传来一声巨响，整个山区都为之震动。Snake拿出望远镜，远处一个类似导弹发射装置的东西矗立在山顶。

Snake：“这就是他们强迫你制造的吗？”

索科洛夫：“是的，The Shagohod——‘可移动的庞然大物’——一种可以发射中程弹道导弹的战车。”

Snake：“它能从那种地形发射导弹？”

索科洛夫：“是的，并且不需要任何友军部队的支援，可独立操作的核搭载战车。”

Snake：“这东西完成了吗？”

索科洛夫：“不，目前只完成了第一形态，在第二形态完成之前它还不能算完美，那时才是它的真正形态，一旦它完成并且落到上校手里，那么就意味着冷战的结束，而真正的恐怖时代就会到来，我别无选择只能合作，我不想死啊，我只想再见见在美国的家人，请赶快带我回美国吧！没有我他们无法完成这个东西。”

Snake：“明白了，我们走吧。”

Snake带着索科洛夫正要走过吊桥，忽然对岸走来一个熟悉的人影。

TIPS Snake被The Boss扔下桥之后的剧情里，在Snake躺在岸边的时候，有几秒钟的时间可以按R1键，这时赶快向左边看，会发现……

Snake："Boss？"

Boss："干得好，杰克。"

Snake："你为什么出现在这里？"

The Boss并未答话，扔下手中两个铁箱，晃动的桥身让索科洛夫倒在地上，而Snake也只是勉强站住，而The Boss却纹丝未动。

Boss："索科洛夫得跟我走。"

Snake不解其意，正欲发问，天空中忽然飞来一群马蜂，继而是一大群马蜂，Snake睁不开眼睛，忽觉身后一阵风起，索科洛夫竟被一个从半空倒吊下来的人拖上了天，带到了头顶一架直升机中，另一个体格健壮的蒙面人正控制着这些马蜂，直升机上还有另外一位眼睛如铜铃般大小的老者。

Boss："我的战友们，让我们再次并肩作战吧。"

怪人们："我等待这一天已经很久了，欢迎你回来，Boss。"

Boss："现在我们5个又在一起了，是时候去地狱深处了。"

天空中忽然飘来一片乌云，无端下起暴雨来，在The Boss的身后似乎出现一个鬼影，Boss似乎有些紧张，而从丛林深处走来一个浑身带电的人，嘴里不断嘟囔着"Kuwabara，Kuwabara"，而暴雨又矛然而止。

沃尔金："多么美妙的场景啊，欢迎来到我的国家，我的部队。"

Snake："Boss，他是谁？"

Boss："沃尔金上校，我已经投靠了苏联，索科洛夫只不过是给新主子的一点小礼物罢了。"

沃尔金："无后座力的核弹头，真是个不错的礼物。"

Snake："这不可能！"

沃尔金："他是谁？又是你的弟子吗？要带上他吗？"

Boss："不，他还是个孩子，对眼镜蛇部队来说太幼稚了，他还不能全身心的投入战斗中。"

Snake："你究竟在说些什么？"

Boss："你以为你敢扣动扳机？"

The Boss迅速靠向Snake，一把将他推到地上，Snake正欲举枪，却发现枪管已经被The Boss在刚刚靠向他的一瞬间给拆下，Snake只能持刀与The Boss肉搏，可他哪是The Boss的对手，不但未占到半点便宜，反而被The Boss反剪左臂，并被她打至骨折，钻心的疼痛让Snake倒在地上。这时沃尔金上校却转过身来。

沃尔金："他已经看到我的脸了，不能让他活着，如果被赫鲁晓夫知道了，我们就完了，他必须得死。"

Boss："等等，他是我的徒弟，让我来吧。杰克，你不能跟我们走。"

说罢，The Boss向地上的Snake伸出手，将他拉起来后，猛然将Snake拉向自己，一记肘击捶向Snake的肋部，Snake疼得无法动弹，只能用右手抓住The Boss的头巾，The Boss将Snake顺势一拉，借着惯性将他甩向了桥下，Snake如同一支断线的风筝飞向河底，手上还抓着The Boss的头巾……

沃尔金："搞定了吗？现在该去那个工厂了，The Shagohod是我们的了！"

The Boss望着川流不息的河流，似乎有所牵挂。

Boss："随波逐流吧，我现在和他们在一起。"

在另一处的河岸上，Snake被潮流冲到岸边，不断响起的"嘟嘟"声将Snake从昏迷中唤醒过来。

少校："Snake，你还能听见吗？"

Snake："嗯……勉勉强强吧……"

少校："Snake，你听着，你现在需要紧急治疗，让医生来告诉你。"

医生："Snake，放松点，很快就会好了。坚持住，你可以挺住的。"

Snake："少校，Boss她……叛变了……"

少校："我们待会儿再谈这个，首先得治疗你的伤势。"

在医生的指导下，Snake暂时处理了身上的各处伤势，而肋部和手臂的骨折让他几乎再次疼晕过去，不过总算比刚才好多了。

少校："干得好，Snake，我们马上来接你，待在那儿别动，我们立刻放出热气球，一定要坚持住。"

在那边的直升机上，The Boss望着丛林若有所思，她慢慢伸出左手，似乎在与谁道别。而在另一架直升机上，沃尔金上校心满意足地拿起核弹发射器。Ocelot在一旁看着卡壳的自动手枪垂头丧气。

沃尔金："真是太成功了，得好好感谢The Boss和她的眼镜蛇部队，我现在同时拥有了索科洛夫和Shagohod。现在他的研究设施已经没用了，我想是时候试试这个神奇的新玩具了。"

沃尔金装备好核弹发射器，瞄准了远处山谷间的工厂，Ocelot大惊失色。

Ocelot："上校！虽然他们是我们的敌人，但他们也还是我们的同胞啊！"

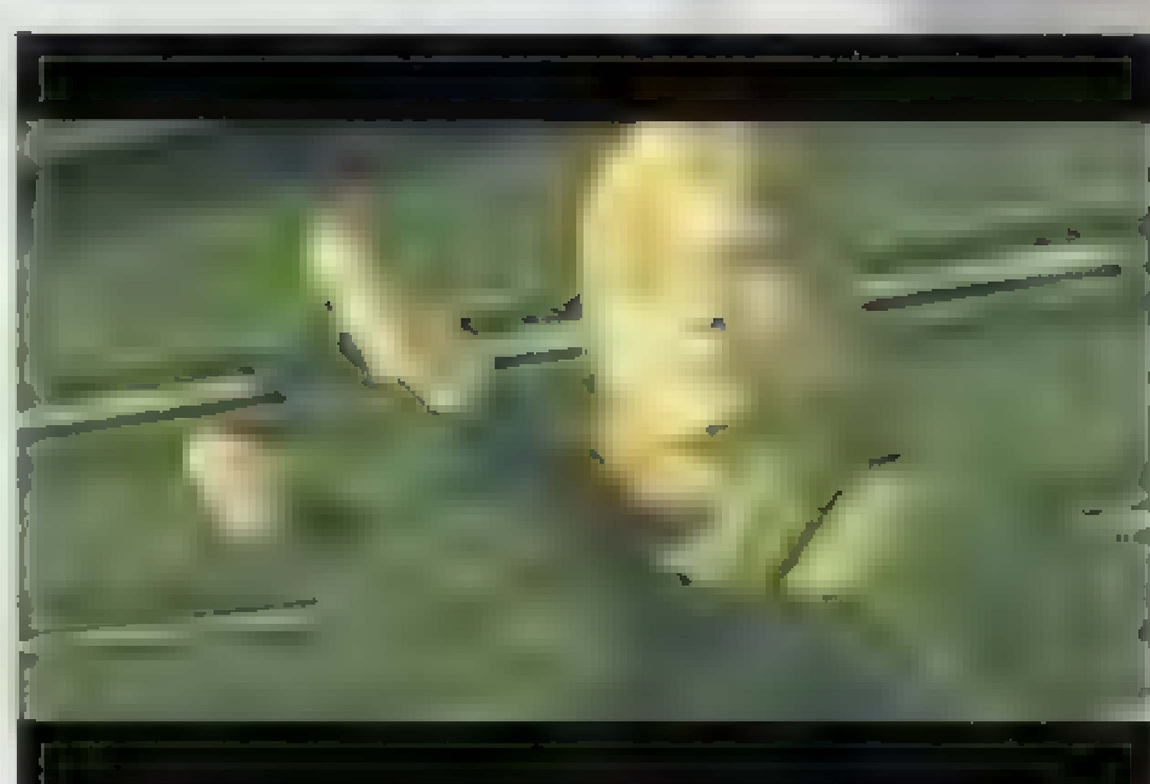
沃尔金："但扣动扳机的不会是我，将是我们的朋友，那个美国叛徒。"

Ocelot："难道你要用核弹攻击你麾下的臣民吗？"

沃尔金："还记得阿拉莫吧？（Alamo，于1744年后在得克萨斯州的圣安东尼奥修建的教堂，在1836年得克萨斯反抗墨西哥统治的革命中大约182人被围困在此，所有起义者都被杀害。译注）"

Ocelot："上校！"

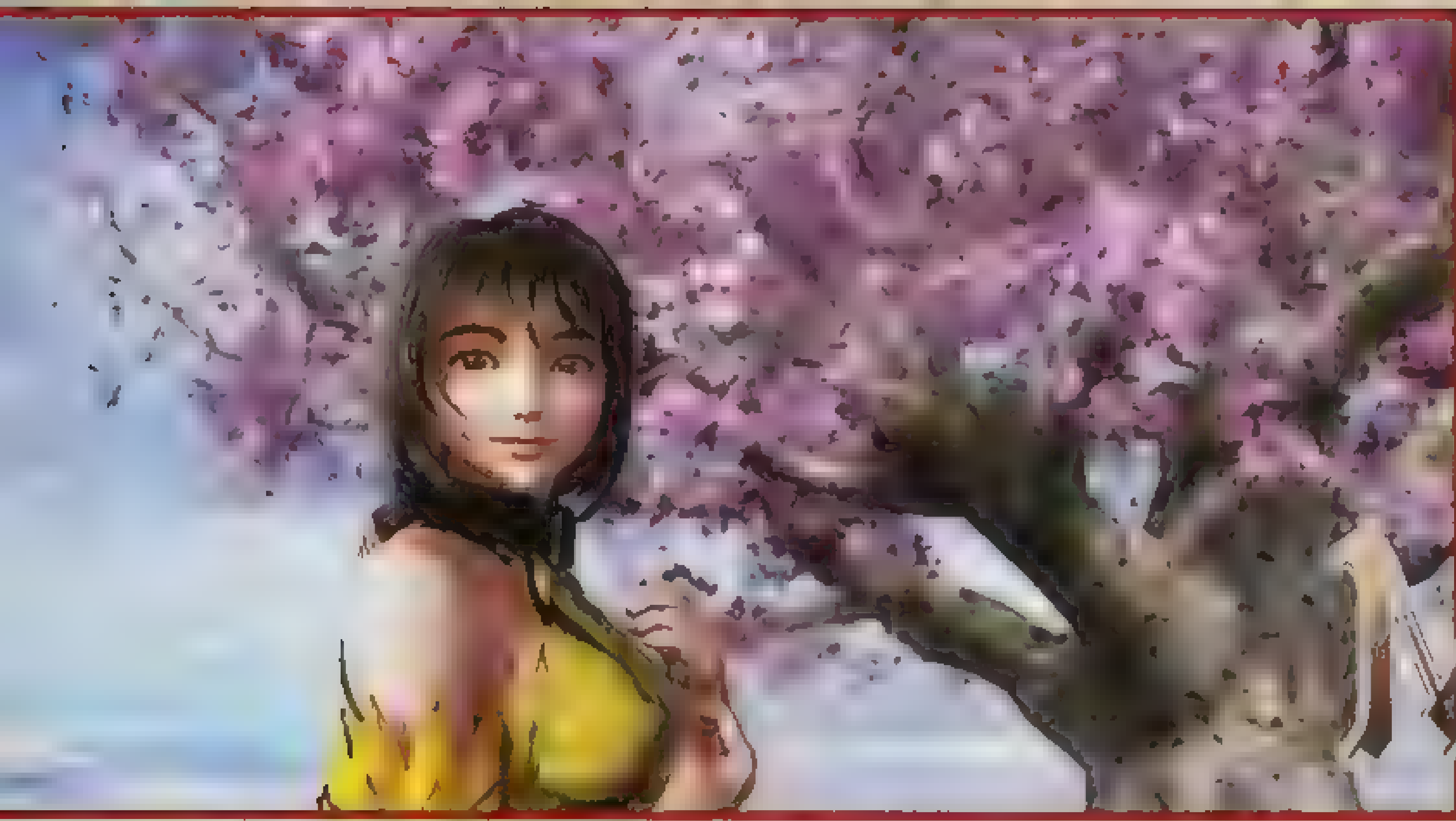
一枚导弹呼啸着向工厂废墟直飞过去，在与地面接触后发生剧烈的爆炸，美丽的蘑菇云平地而起，照亮了天空，照亮了丛林，一片白昼……



全剧情小说下期将继续刊登，同时也不要错过精彩的《MGS3丛林生存手册》



TIPS 游戏中Zero少校会问Snake是否要改代号为double-o-snake，这是模仿电影007中M女士称呼邦德为double-o-seven。



真名法典 Banpresto/SOFTMAX RPG
PS2 MagnaCarta 2004年11月11日

攻略透解 Guide Through

文 沙罗

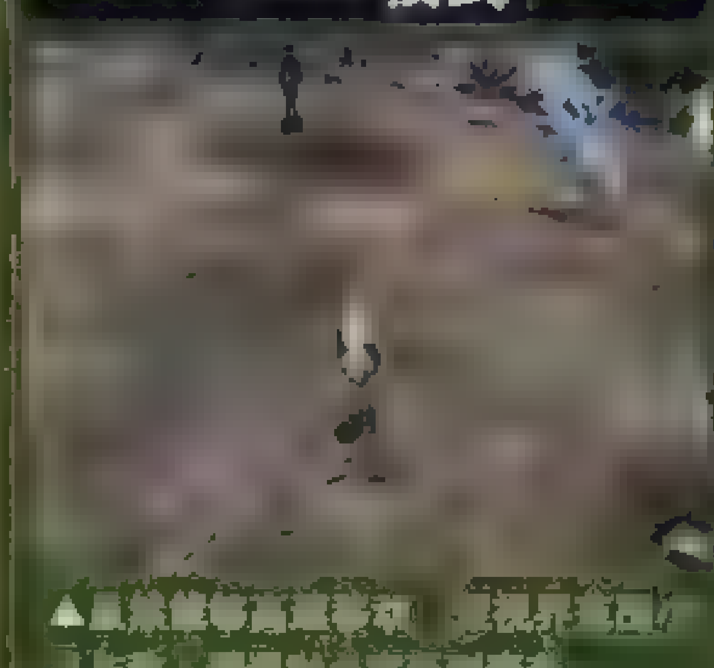
MAGNACARTA マグナカルタ

系统篇

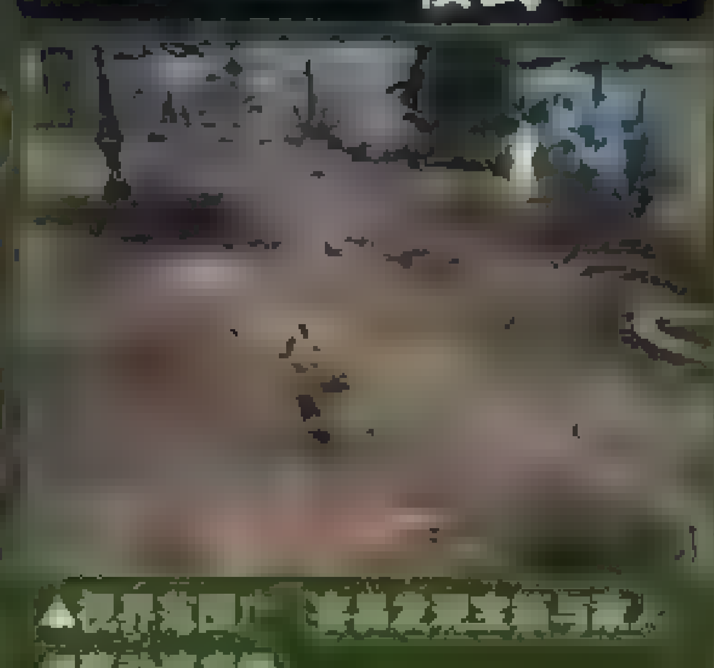
野外的谋生之道

在野外进行移动时，有两种模式可供玩家选择：Detect模式和Dash模式。前者是将武器摆好，令自己一直处于临战状态，同时视界范围极广，能够轻易发现视界范围内的宝箱或敌人并能在靠近敌人后按下○键发动奇袭。后者能在无防备状态中进行高速移动。虽然移动速度能够保证，但视界十分狭窄。不仅很难发现周围的敌人和宝箱，且发现敌人时也不能展开奇袭，若此时被敌人发现，反而会遭到对方的奇袭。敌人的视界范围可以通过地图看到，若想避免无谓的战斗，可以趁敌人视界移开时前进。

Dash 模式



Detect 模式

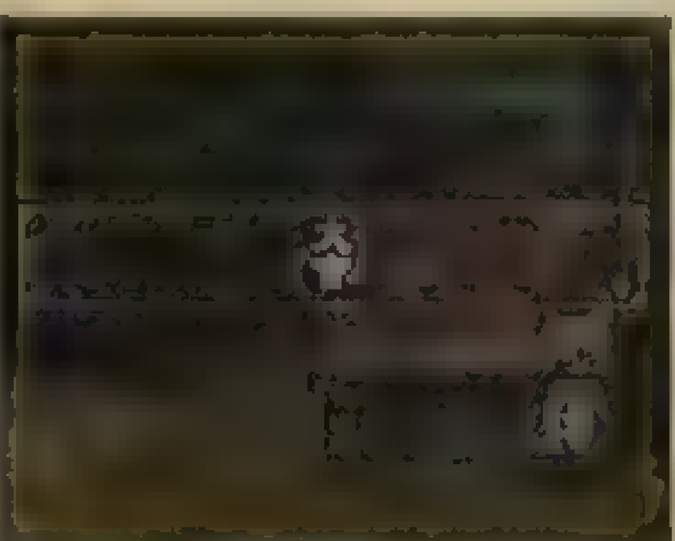


休息

在战斗中受到的伤害，可以在野外画面中按下[illegible]键利用休息进行回复。不过要注意的是，休息时角色是处于无防备状态的，若此时遭到敌人的攻击，那么就会成为奇袭状态。顺便一提，当角色升级时[illegible]自动全回复，不必再休息了。由于本作的敌人攻击力很[illegible]，所以当能力不足[illegible]

占卜

在城镇中，能够找到专门进行占卜工作的商人。他们除了能够帮玩家鉴赏带有“????”的道具以及进行咒符的合成外，还能够替各个角色当前的运势进行占卜。若得到“大吉”、“吉”的称号，那么在战斗中就会变得更加有利。反之，若得到了“大凶”、“凶”的称号，那么就会变得不利。若真不幸得到了这样的称号，就只能花钱消灾。或在战斗中不要派其出战，等过一段时间后称号就会消失。



▲得到了好的称号，能够回避敌人的奇袭、得到更多的资金、更容易逃走以及更容易领悟新的招数。

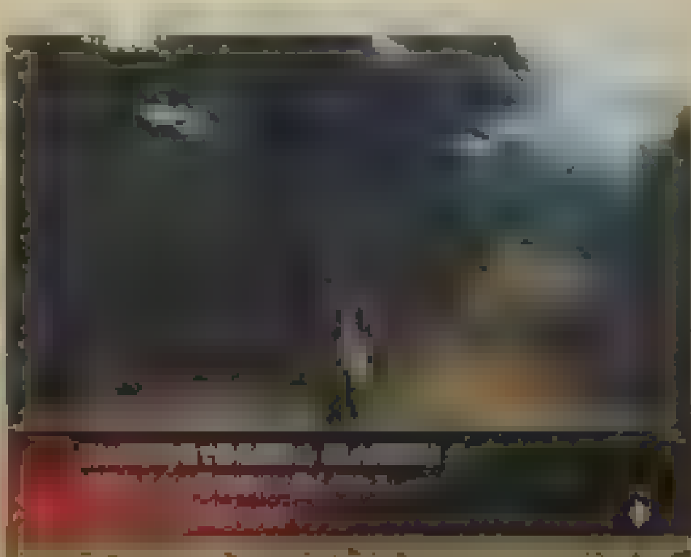
感与灯笼

许多迷宫或者野外都存在着一些被称为“灯笼”的奇怪东西，它们便是流动于自然界的能量——感的形象化的形态。简单地说，灯笼中的感是什么属性，那么当前区域中该属性的感的能量就会得到加强。在野外时，按下SELECT键可以看到感的能量强弱和属性区分。不同属性之间的感，其性质完全不同，而且每种属性之间都存在着相生相克的特性。野外或迷宫中的灯笼能够利用咒符而改变自身的属性，但要注意的是，若想要强行将灯笼中的原属性改变成其相克的属性，那么灯笼就会爆炸。



道场

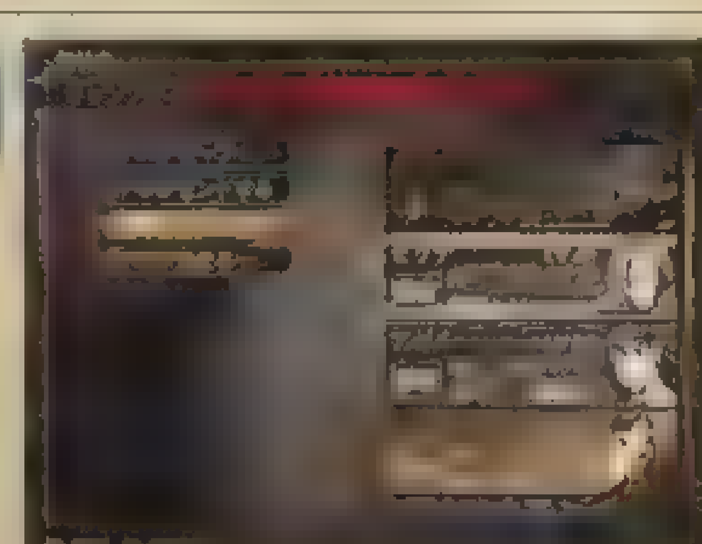
道场是学习新的流派的场所。在一些迷宫或野外，能够遇到一些道场中的人物，与他们对话后，就可以前往道场进行修炼了。只要打败从初级师范到最高师范的全部师范，就能够获得该道场的流派秘传书。要注意的是，只有能够习得该流派的角色才能够在该道场中修炼。比如说剑系的流派，魔法系角色就不能修炼。若队伍中有两人以上能够习得该流派，那么还可以反复挑战，获得多本秘传书。



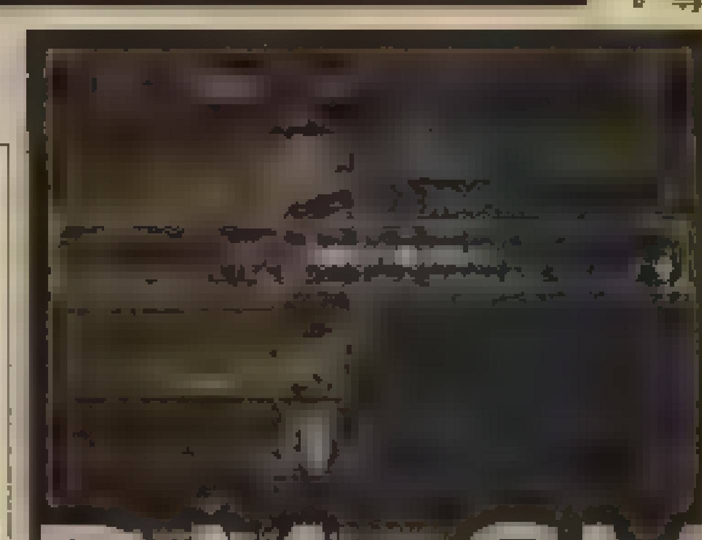
▲到了游戏后期，各地会出现许多道场。全部修炼也要花费一些心思哦。

好感度对话与礼物

为了能让战斗变得更加轻松，务必需要利用对话以及送礼物来提升同伴的好感。好感越高，那么统率力槽的消费会大大减少。对话和送礼都只能在记录点处进行。要注意的是，送礼不当或对话回答不合适的话，反而会降低同伴的好感。



◀友好度共有5个阶段，分别是尊敬、信赖、亲密、友好、疑念。



▲在礼品[illegible]一些在[illegible]能力上限[illegible]。这类[illegible]在礼品表中用●表示。注意这类物品是买不到的。

工房



工房可以打造出强力武器防具或对指定的武器进行强化。

アップグレード

强化武器，利用给出的材料，在原武器的基础上进行强化，从而变成更加强力的武器。强化武器的种类会随着工房的不同而变化。

クエスト

寻找到指定的材料后，就可以打造出各种强力的武器或防具。不过许多[illegible]的材料都要在游戏中后期才能够获得。

© SOFTMAX CO.,LTD. ©BANPRESTO 2004

战斗的生存之道

当前操纵角色与流派招式

一场战斗只能同时上场3名角色，由于战斗是半即时类型的，所以能够同时控制的角色只有1名，要更换控制的角色，只需按下L1或R1即可。当因为战斗的需要而不得不更换流派，就需要在统率力满足的情况下利用△键调出菜单进行更换了；若仅更换同流派中不同属性的招式时，则按下→键或←键即可。

本作的攻击方式共有3种模式：修罗、罗刹和夜叉。通常情况下角色的攻击模式都是“修罗”。在战斗中不断按键按出“GREAT”的话，就可以渐渐学会新的流派招式。当将该流派的招式全部领悟后，就可以利用↑键或↓键进行模式的切换了。

修罗

最普通的攻击模式，输入按键十分简洁容易，附加有防御点数。同时也能够自由更换同一流派中的不同招式。缺点是通常一击的攻击力往往不高。

罗刹

无防御点数，招式输入指令比较复杂，往[illegible]

夜叉

无防御点数。当自方能够行动，且对方位[illegible]下相应的按键。发动成功后只消费对手的统率[illegible]手label上[illegible]模式。

感的属性技

感

存在于自然中的能量。感一共分为8种属性，每个角色在进行攻击时，都会消耗一定量的某一、两个属性的感。注意当前战斗场景的感越多时，使用该属性感的招式攻击力就越大。但若当前属性的感消耗光时，角色就不能进行攻击，只能等感随时间回复或使用其他属性的招式了。

统率力槽

简单的说，统率力槽就是表示敌我双方行动力的槽。上方是敌方槽，下方是我方槽。当统率力到达有一角符号的地方时，角色才能够进行除移动以外的其他行动。注意在角色进行移动时，统率力槽就会停止增长。统率力的消耗量，会根据战场上敌我双方的数量和角色的魅力值、好感度而定。



Trinity Drive

所谓的三位一体，即是说当玩家在进行攻击时，若连续按出了“GREAT”的话，那么每连续按出3个“GREAT”，Trinity Drive就会增加5%的数值。当数值累积到30%以上后，只要按下□键就可以发动Trinity Drive，下一次攻击时，给予敌人的伤害能够大幅度的增加。注意该数值最多只能累积到100%，而在每次发动，或是逃跑失败、按键失败等等，Trinity Drive的数值就都会变回0%。

防御点数

在角色HP槽的下方，有一些白色的小点，这些就是流派的防御点数了。不同流派的防御点数不同，它们可以减少对手物理攻击造成的损伤（不能防御魔法攻击）。但要注意，一个点数只能防御某次攻击中的一击，而大部分招式都是由许多连击构成的。也就是说，当我方的防御点有4个，而对方的攻击数有6击时，那么从第5击开始，防御点数消失，我方受到的伤害值就会骤然增大。防御点数每次攻击完毕后都会自动回复，而当角色的防御力超过100时，防御点数就能够完全防御住对手的攻击，即伤害为0。虽然罗刹和夜叉两模式都没有防御点数，但在统率力有剩余的情况下，可以在发动了罗刹或夜叉两模式的攻击后，立刻切换回修罗模式。这样不仅能补回防御点数，还能够给予敌人较高的伤害。

三位一体之轮

当敌人进入了我方当前控制角色的攻击范围内时，这个轮就会出现。只要有节奏的按下轮上相应的按键，那么该角色就可以进行攻击了。注意随着按键时机的不同，画面上会出现“GREAT”、“GOOD”、“MISS”和“FAIL”这4种表示。若不幸出现了后两种表示，那么该行动就会失败，同时消费一定量的统率力。每一次的攻击，系统都会自动为我方给予的伤害值进行计算。当最大伤害值超过前一次给予的最大伤害值时，画面上会出现“最大伤害更新”的提示，同时战后获得的经验值也会增加。若利用必杀技或三位一体，则能够轻易地给予敌人较高的伤害。

礼物一览表

道具名	评价
运命のサイコロ	[illegible]
黄金の玉	[illegible]
黄金のペンダント	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
数式の书	[illegible]
カエルのアラーム	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
黄色の[illegible]	[illegible]
气象の书	[illegible]
金货	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
高级望远镜	[illegible]
[illegible]	[illegible]
神秘の书	[illegible]
恋心の书	[illegible]
[illegible]	[illegible]
晴天の药瓶	[illegible]
圣职の书	[illegible]
战斗の书	[illegible]
泰山の药瓶	[illegible]
大地の药瓶	[illegible]
宝物の地图	[illegible]
地理の书	[illegible]
电击の药瓶	[illegible]
七色螺钿	[illegible]
西风の药瓶	[illegible]
[illegible]	[illegible]

注：リ：リ[illegible]　ス：ア[illegible]　ア：アゼル　ハ：ハレン　エ：エオニス　ク：クリス　マ：マヤ　ジ：ジャスティ　リ：リア[illegible]　リ：リアンナ　ラ：ラウル

◎：最好　○：好　△：普通　×：不好

& 3DM-SM
www.pic[illegible]

攻略篇

引言

大约800多年前，在经过了数百年战争的摧残之后，疲惫不堪的人们开始向往和追求一个平静的新世界。随着地壳的变动以及一种能令人体从内部变成石头的、被称为“石化病”的怪病的蔓延，更是加速了人们的背井离乡，使他们不得不离开曾经的故乡，出海寻求新的大陆。

在饱受了饥饿、病痛和海难的折磨之后，幸存下来的人们带着希望来到了这块被称为伊非利亚的新大陆，开始了他们的新世纪。

在新大陆伊非利亚上，居住着与人类非常相似的种族——被称为“亚松”的生物。起初，重新在新大陆定居下来的人类与亚松之间本是和平共处的，但两者间的价值观念以及历史背景的截然不同却为日后两者间的阴暗未来埋下了导火线。

随着时间的推移，在新大陆上平安生活的人类由于人口急剧增长，居住区的面积、规模与数量等可以说在瞬间便增加了数倍。此时，人类本能的占有欲开始作祟，他们希望能够占有更为广阔的土地。但是这样的行为对向来行事保守、排斥他人的亚松来说，是无法接受的。于是，两个种族之间为了伊非利亚大陆的土地从细小的纷争发展到相互憎恨，最终因为一些鸡毛蒜皮般的小事而导致了战争的爆发。

亚松不仅外表与人类相似，就连能力也相差无几，这也是为何两个种族的战争不断陷入胶着状态的最大原因之一。然而……

在与亚松之间的战争中出现的“八英雄”们将光之树封印了数十年之后，一种名叫“阿罗特病”的瘟疫在无法从光之树那里获得“感”这一能源的亚松民族之间蔓延开来。亚松族在染了这种病以后，身体的组织结构会渐渐地变得像树皮一样，而不久之后，一部分身受瘟疫之害的亚松族们突然开始了变异，变成了拥有强大能力但外表像怪物一样的生物。由于这种变异生物的出现，使一直处于白热化状态的两种族的战争又发生了新的变化。

大魔法作战

“本次的任务，是负责护卫魔法师们。由于他们在大魔法发动为止都处于无防备状态，所以必须由我们来保护。”

红之旋风的宿营地内，队长卡林斯以一贯冷漠的语气简短地向大家阐述着这次他们负责的任务。

“这是秘密任务，所以完成后应该能得到一笔大酬劳吧？”阿泽尔半开玩笑的接了句。

“应该是的。”卡林斯没有对玩笑有任何反应，认真地答道，“若能用大魔法攻击亚松的首都艾本塔多的话，凭现在的亚松人，就不会再有任何威胁了。不过，万一作战失败，这里的位置就会暴露，可能会有被敌人包围的危险。万一失败，那么我们就要立刻撤退至加尔特王国的雷斯塔城。”

“希望这一次，能够遇到那家伙。”哈伦冷不防来了这么一句。不过，大家都明白他指的是什么。

“是啊……希望我们都能够找到。”卡林斯注视着哈伦，意味深长地答道。

非常可惜的是，大魔法作战失败了。亚松一族的女王阿米拉在大魔法即将降下之时，发动了一股神秘的力量，这股力量将大魔法全数抵消了回去，反而给联合军方面带来了莫大的牺牲。

“大魔法，曾经因为作为禁忌而被封印……能够将它轻易地反弹回来的力量，只有‘真名法典’才有可能……”

“真名法典……”卡林斯听到这个名字时，不禁联想起了儿时师傅的话。所谓的真名法典，就是将拥有强大力量的神器集中起来，引发出的强大力量。它能够引发地震、暴雨等自然现象，而且强力的神器越多，就越能够发挥巨大的力量……不管这东西是否真的存在，亚松女王拥有真名法典力量的传闻，瞬间便在联合军中传开了



▲在本部的2楼大厅内、1楼工房附近和通信机旁能够找到三位同伴。注意几个宝箱不要忘了取得。

邂逅

“你上一次教我的剑法太厉害了。雨果他也吓了一跳。”

“我不知道，我不想和你说话！快点回去吧！”



▲在洞窟的岔路口向左行，阅读过日记、获得青云流秘传书后方可走右路。

“怎么了，你为什么要生气啊？”

“我在寻找一个左手有黑蝴蝶图案的亚松人。你有线索吗？”昏迷之中，卡林斯回忆起了儿时的一幕，梦中的女孩，不知为何对自己大发脾气。而当自己想努力回忆时，已丝毫不记得女孩的来历……

“什么人！”朦胧之中，卡林斯感觉到身边有人的气息，惊异之下立刻抬起了手中的剑。

“那个……我……”剑尖所指的，是一位身着黄色奇装异服的女子。卡林斯上下打量着对方，确认她是在为自己治疗伤势后，安心地放下了剑。

女子名叫莉斯，不知为何，除了自己的名字外，什么都不记得了。由于她在见到了昏迷不醒的卡林斯后无意识地使出了回复术，所以卡林斯猜测她大概是阿马巴特的巫女。为了报答对自己的救命之恩，卡林斯决定一路护送她返回阿马巴特。



▲在走出疑问洞窟再到アムロンドの森这一路上，两人会连续3次与ヤソン人遭遇并发生战斗。有リース的回复术在，战斗获得胜利并不成什么问题。只是要注意在与四天王的战斗中，要控制リース向画面上方逃走。

红の旋风本部

与エオニス、アゼル、ハレン三人对话并令他们加入，之后前往作战室找レハス。对话完毕后，再利用通信机与アグレイアン将军对话。离开红の旋风本部后，便会自动移动至アレモリ山。

▼

アレモリ山

完成战斗前的准备后，从下方的路离开宿营地。在野外分别与タズマ将军、アグレイアン将军对话后前往大魔法阵。

▼

大魔法阵

在这里发生了事件后，会强制与四天王之一的オルハ进行战斗，此时只要攻击命中对手后战斗便会结束。而在从アレモリ山返回途中，众人又与另一四天王遭遇。

▼

疑惑の洞窟

与同伴分开后，被神秘少女リース所救。在分支路先前往左边阅读日记，同时获得青云流秘传书，之后再前往右边分支。

▼

アムロンドの森

离开洞窟后再度与四天王战斗。在战斗中需要控制リース朝画面上方逃走。战斗结束后强制移动至レスター溪谷。

▼

レスター

从レスター溪谷往北走便是レスター。在レスター东部地区的宿屋中，同伴们重新归队。在西部与アグレイアン将军会面后，返回宿屋前。

▼

レスターの森

在宿屋前接受了迎接巫者的委托而前往レスターの森，并在森林中救下了遭到怪物袭击的巫者。返回レスター时可以从入口处的联合军士兵处得到1000Sic报酬。在宿屋中过了一夜后，发现リース下落不明。

▼

レスター溪谷

为救リース而前往溪谷，在中央被岩石包围的地方与敌人遭遇。打败敌人回到レスター后，リース遭到逮捕。为了追回敌人而再度前往レスターの森。

▼

红の旋风本部

在レスター先后与アグレイオン将军、同伴们见面后，返回本部。在会议室中，レハス告知大家新的任务，然而在门

卡林斯



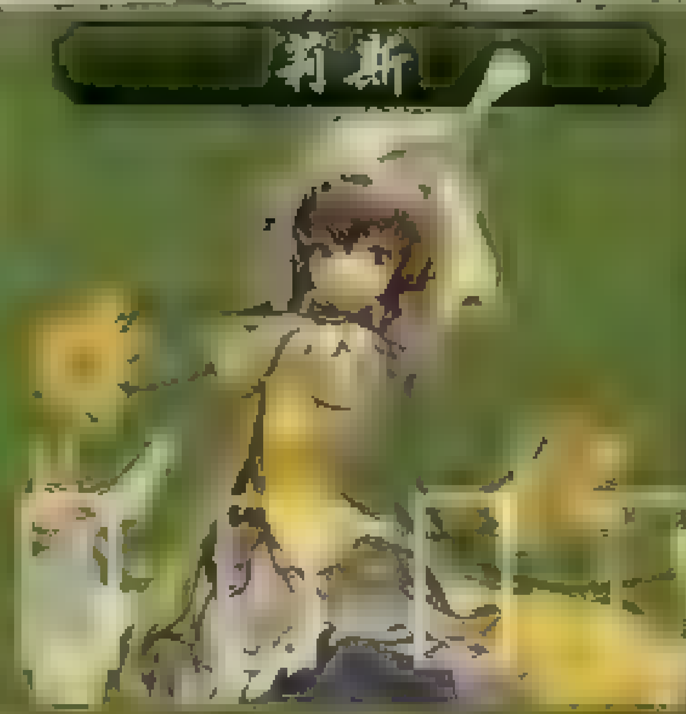
纱迦

帅气度和冷酷度完全符合主人公的要求，拿剑的动作也比较正统。不过服饰比较奇怪，特别是腰处的开叉。头上带的头巾有如花斑蜘蛛，看上去很恶心——幸好只有在片头CG中才能看到。

沙罗

强大！纵观整部游戏，只有他是综合实力最为强大的万能型角色，在前期他可以当作同伴的肉盾；在后期全世界的敌人交由他一人即可收拾。试问这样的角色在RPG游戏中又有多少呢？但在剧情中他的表现实在只能用一个“丢”字来形容！

莉斯



纱迦

片头CG中的她给人惊艳的感觉，但原画看上去很傻，幸好到了实际游戏中又变好看了，就是表情很呆，颇有几分《射雕英雄传》中傻姑的神韵。黄色为主的服饰较有特色，发型……稍的火焰装饰也非常别致……

沙罗

技能是以回复术为主，所以谈不上好用。不过其失去记忆时与恢复记忆后的性格差别却很容易给人留下深刻的印象。让人不由自主地想去留意她关注她，想看看她在剧情中到底能走多远。个人喜欢恢复记忆后外表冷漠内心善良的她。



合流

黄昏的森林中，两个年轻人在拼命地奔跑着——仿佛被什么人追赶着一般。是卡林斯和莉斯。突然间视野一亮，一座悬崖出现在两人眼前。

"虽然我很同情你们……"背后传来的，是四天王之首——奥尔哈的声音。眼看走投无路，卡林斯决定作最后一搏。不过他确实并非奥尔哈的对手。一个回合便败下了阵。眼见奥尔哈即将给予卡林斯致命一击，莉斯不顾一切地冲了上去。



▲天真善良的莉斯放走了被关押的亚松人，之后便立刻遭到了联合军的逮捕。

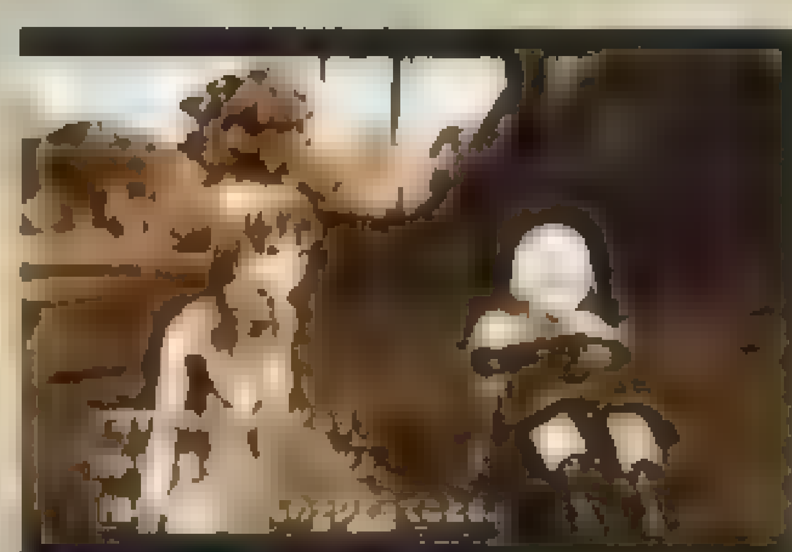
令人惊叹的一幕出现了：奥尔哈的攻击眼看即将命中莉斯，却不知被何种力量反弹了回去。望着眼前这位看似柔弱的女子，奥尔哈惊讶地合不拢嘴。一架飞行器突然来到了卡林斯的面前，趁着奥尔哈发呆之际，卡林斯和莉斯两人一起跳进了飞行器内，逃离了这个危机四伏的地方。

"这怎么可能……她为什么会出现在这个地方……"奥尔哈的表情充满了费解。只是，他似乎已经知道了刚才那位女子的来历……

"哈哈哈！'克里斯22世'的初次飞行完美成功了！"飞船内，红之旋风的成员之一克里斯坐在驾驶员的位置上，发出了得意的笑声。原来正是他驾驶着刚刚发明的飞船救出了卡林斯二人。可惜好景不长，在莉斯作了自我介绍之后，飞船便突然失去了控制，最后紧急着陆在了雷斯塔的溪谷。

"克里斯，这已经是第几次了啊……"望着眼前一堆还在冒着灰烟的废铜烂铁，阿泽尔无奈地摇了摇头。

"哈……哈哈……虽然安装了逃走用的推进器，不过似乎是反效果啊。"克里斯尴尬地笑道。



▲当初教给卡林斯剑术的女孩原来就是莉斯，只不过此时的卡林斯仅能在睡梦中看到这位不知名的女孩身影而已……

"不过多亏了它，我们才能救出队长啊！克里斯真的好厉害，又会发明，弓术又高超。"

"哇哈哈哈！"克里斯立刻翘起了鼻子，"从现在起请称呼我为天才吧。"

"不过只差一点点，大家就会携手……到那个世界报到了呢……"阿泽尔没理会他的话，径自把剩下的话吐了出来。

"哈……哈哈……"

口得知リ　ス遇到危机后，大家立刻放弃了任务前去救援。途中マヤ加入。

▼

ラエデ山

穿越了アマバト街道后一路来到ラエデ山南部的雷の遗迹。在遗迹最深处再度与スチ　ル　ハ　ト战斗，途中リ　ス因中毒而昏迷。之后再与遗迹的神兽进行战斗。

▼

アマバト

在走出雷の遗迹后强制移动至アマバト。由于リ　ス接受治疗，于是前往2楼找アグレイオン将军进行报告。不过由于违反了命令，反被将军关进了牢房。在牢房中カリンツ遭到了神秘男子的袭击，由同伴联手将其击退。在释放出来后遇到前往2楼的大巫女房间，ジャスティ　ナ加入。利用通信机与レハス取得联络后便准备帮助リ　ス恢复记忆。

▼

レミエ

经由セルトン山脉、オルボンの森来到レミエ。在旅馆找到ブロンクス进行了治疗，但リ　ス并没能得到恢复。通过通信机与アグレイアン将军取得了联络，为讨伐敌人而到了オルボンの森。返回レミエ再度与将军联络后，便经过ランスの森、ドレン遗迹、エレスティン、カスカ平野来到ノティア。

▼

カリンツ方

ノティア

在这里，カリンツ与リ　ス分开行动。在最右边小路中的アジャ ウィング操纵士对话后，便可以乘坐飞船来到エントレス砂漠。

▼

エントレス砂漠

在エントレス砂漠中寻得了精密罗针盘后便可离开沙漠，来到エフォ　ト东部。注意利用通信机可以将控制队伍换成リ　ス　队。

▼

エフォート

在拜访クリス的父亲后，为了制造出新的飞船，需要在沙漠中反复打败怪物收集10个オ　マレブの羽。之后再返回クリス家便可以乘坐新的飞船前往ブノセン图书馆。

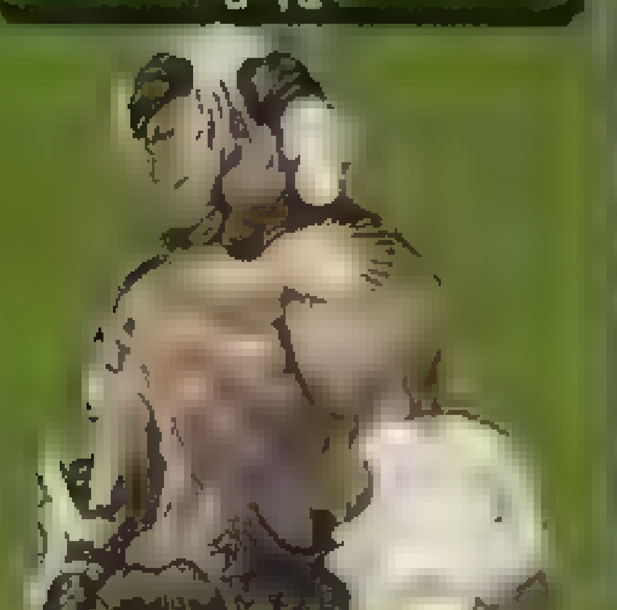
▼

ブノセン图书馆

穿越迷宫进入图书馆后，调查记录点旁边的书架以及右侧最里面的　个书架，可以找到相关的情报资料。之后强制返回エフォ　ト。在与アグレイアン将军通话后便可以返回本部了。

▼

哈伦



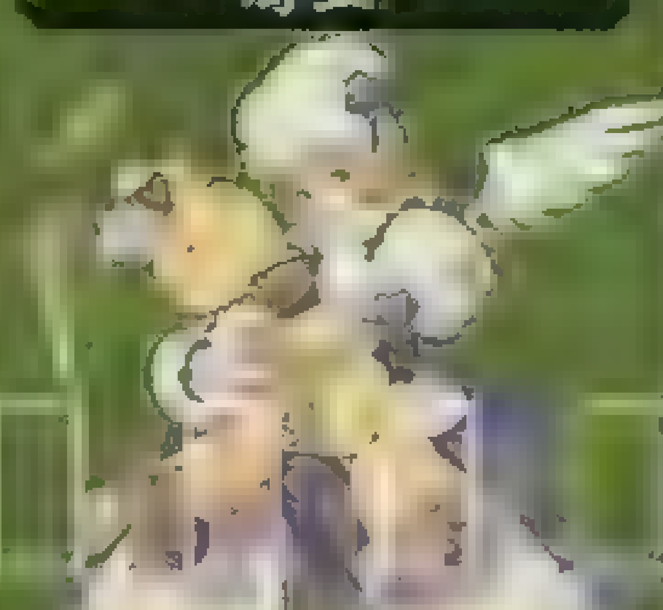
纱迦

擅长拳法的力量型角色，失败的是此君块头太小，虽然身上还有几块肌肉贴图，但怎么看都弱不禁风。个性热血，但头脑并不简单，本身并不是一个嗜杀者，只是对于杀了他未婚妻的亚松人恨得咬牙切齿。

沙罗

看到原画时还以为是个肌肉男，但后来才发现充其量不过是个"宿命暴露男"，属于典型的攻强守弱，性格单纯无比，虽然为了被杀害的恋人而四处征战报仇，其信念之强是值得称赞，不过其脾气火爆冲动的行动常令人恼火不已。

瑪王



纱迦

一身洋娃娃装，背上还有两个天使翅膀，明显是走可爱路线的角色，就是手上抱的娃娃看上去太可怕，要扣分。小时候因为亲人被亚松人杀害，所以再也不老说话，不过脸上表情倒是挺丰富的。

沙罗

战斗能力不算高，基本属于替补人员，虽然不能说话，但在战斗中若遭到敌人的攻击，还是会发出痛苦的叫声，这也是本作惟一能够听到她声音的方法，声优，……实在为这名声优那可怜的连台词都算不上的戏份感到同情。

ミルナ街道

在本部的会议室与レハス对话后，再度经由レスターの森、レスタ 前往ミルナ街道。在街道里找到了“ジョシュアの回顾录2”。

▼

火山地带

返回本部从工房的スミス那里打听到了火山的事情。之后朝火山地带出发。在火之遗迹的最深处，打败了神殿的神兽后，获得火の欠片。在走出火山地带时会遇到四天王之一的アサド。在强制战斗结束后，操纵队伍强制更换至リ－ス一方。

▼

リース方

ノティア

リ－ス在旅馆中接受了记忆康复治疗，但依然没有多少效果。于是准备出发去记忆中所见到的风月林。在路过エレスティン时遇到了被联合军追赶的スデイ，战斗之后リアンナ加入。

▼

风月林

经由リッドの森、ランカ山脉到达风月林。在废墟的右侧花丛边会发生剧情。之后回到记录点附近时与四天王遭遇。由于三人不敌四天王，在迫不得已的情形下，リ－ス放出了信号弹。

▼

风月林

カリンツ一行再度与アサド交战，结束后经由レスタ－溪谷、レスタ－の森迅速赶往风月林与リ－ス一方汇合。不过由于众人不敌四天王，所以在与オルハ的战斗强制结束后便会自动返回本部。

▼

エフォート

完成送给レハス的生日礼物，并在本部阅读了“ジョシュアの回顾录3”并利用通信机与アグレイアン将军对话后，自动前往エフォート。在这里与ロスティン对话后，会乘坐飞船自动前往北冰原。

▼

北冰原

一路向西北方前进可进入山の遗迹。在最深处与神兽战斗后可获得山の欠片。之后队伍强制更换成リ－ス一方。

▼

エレスティン

为了在风月林进行大祈祷，リ－ス等人将一路护送大巫女ラドリンヌ。途中ラウル出现并加入队伍。经由リッドの森、ランカ山脉便可到达风月林。

▼

风月林

在这里再度与四天王的キャリアン交手。将キャリアン的HP减少至一定程度后战斗强制结束。在大祈祷成功之后，自动返回红の旋风本部。

天真？亦或善良？

在雷斯塔，卡林斯与部下们顺利汇合。虽然卡林斯等人最终奋力将逃跑的亚松人消灭了，但那已经是在莉斯被联合军关进牢房之后的事情了。更糟糕的是，阿泽尔在战斗中为了保护卡林斯而遭到了亚松人的自爆攻击，受了重伤。这令卡林斯的心情糟到了极点。

“无聊的骚乱已经结束，你已经被释放了。”即使是在面对着坐在牢房中发呆的女孩子，卡林斯的言语依然带着冰冷。

“……”莉斯依然低头不语。

“看来你很不习惯呆在暗处呢。之前真是对不起……”

“那些亚松人呢？”莉斯的第一句话，询问的不是自己的状况，而是询问卡林斯最憎恨的生物，这让卡林斯十分意外。

“你还在惦着那些家伙吗……由于反抗过于激烈，所以已经被解决掉了。”

“为什么你们要……”

“因为是敌人。就算你再怎么为他们哭泣，他们也不会因此而成为我们的同伴。你啊，被他们当成人质，还要袒护他们吗？”

“对不起，但是我……”

“与其道歉，还不如亲眼好好确认一下这个世界是个什么样的。就算你失去了记忆而掉泪，对我也行不通的。”

“卡林斯，你是不是认为亚松人都应该去死呢？”

“当然了。”

“孩子们也是？”

“等那些孩子长大以后，也一定会对人类刀剑相向。”

“为什么你就这么肯定呢？亚松人又不是都会成为敌人！”

“不要说什么漂亮话了。正因为你还



▲莉斯从艾尔尼斯那里得知亚松是自爆而并非卡林斯所杀，心中一下轻松了许多。并在得知阿泽尔受伤后立刻赶来治疗。

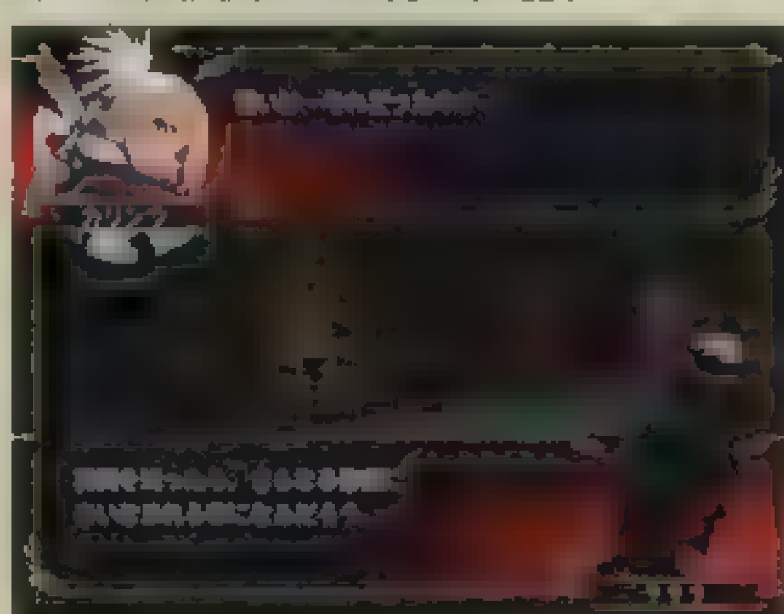
没有被亚松人夺去什么珍贵的东西，所以才能这么袒护他们吧。”不愿再与莉斯多说，卡林斯独自走出了牢房。此时的他，心中只有对亚松人的憎恨，以及对往事的怀念——“我在寻找一个左手有黑蝴蝶图案的亚松人，你有线索吗……”

奇迹之理

返回红之旋风本部后，大家又从雷哈斯那里接到了联合军发来的新任务。不过就在众人准备动身时，却得知护送莉斯前往阿马巴特的人遭到了亚松的奇袭，莉斯也被抓走。焦急万分的卡林斯立刻放弃了当前的任务，一路追至了雷之遗迹深处。很不凑巧的，在那里大家又与四天王的罗西遭遇。战斗中，莉斯不幸中了亚松人特制的毒药，昏迷不醒。

“不要又像上次见面那样粗心大意啊。”望着倒在地上的莉斯，罗西带着嘲笑的口吻悠然道。

“你知不知道马拉卡特王国的艾森德这个地方？”哈伦没有理会倒地的莉斯，他只是怒目直视着罗西。



▲由于违反了阿格雷安将军的命令，卡林斯被关了起来。途中他遭到了一位来历不明的刺客的袭击。正当刺客让卡林斯作出生或死的选择，并同意告诉卡林斯一些所谓的事件真相时，莉斯等人前来击退了刺客。不过也因此，“真相”暂时被埋没在了黑暗之中——当卡林斯知道时，已经太迟了。他将为此付出沉重的代价……



▲在雷之遗迹中，使用哈伦的天雷激掌流进攻能够取得极大的战果。

“那里根本就不是马拉卡特王国的领地，而是我们亚松的领地。”

“你在那里，召唤出了你的召唤兽，然后将那里的人们一个一个杀害了。还记得吗？”

哈伦的质问不禁让罗西有些恼怒：“你，是否又记得所有自己亲手杀害的亚松人呢？”

“那个时候，菲利西亚死了。为了从你的召唤兽手中保护村民们……而我，最后只找到了她的一只手臂……”哈伦的表情充满了悲伤和痛苦。

“我干的事，跟你们所干的事似乎没什么区别吧。”罗西不为所动，冷冷地回答。

“你给我住口！”哈伦怒发冲冠，准备上前与罗死拼个你死我活。然而莉斯的伤势，却不得不让他停住了脚步。

“交出解药来！快！”卡林斯大声喝道。

“专门为了杀死敌人而制造的毒药，你认为会制作解药么？那个毒药对我们亚松人是不起作用的。所以没有解药。”

——由于遗迹的神兽突然出现，罗西见势不妙立刻逃离了这里。回到亚松的居城后，她将抓捕莉斯失败的情况汇报给了奥尔哈。

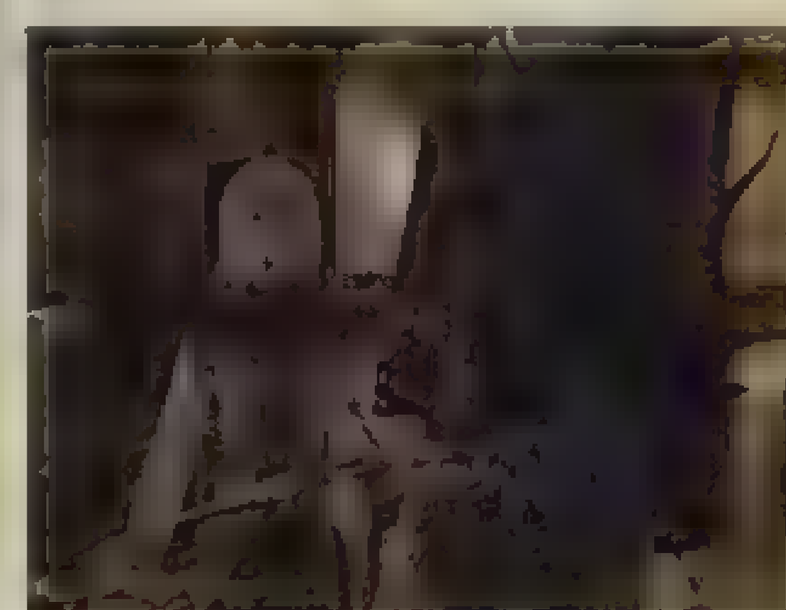
“没想到还是遭到了红之旋风的妨碍，虽然之前已经预测到了。”奥尔哈颇为遗憾。

“但是，那个女的已经中了我的召唤兽的毒，如今大概已经……”

“竟然干了这么愚蠢的事……我不是告诉过你，不要伤害她的么？为什么要用毒？我去追一个人类女子，让你那么不乐意？”

“不要误会。当召唤兽出于本能行动时，连我也无法控制住。”

她才不会中毒呢——奥尔哈不再质问下去，因为他深信莉斯绝对不会被毒物所害……



▲在见到了卡林斯携带的短刀后，阿格雷安将军方得知他就是自己儿时的好友马诺。在小时两人分别时，本名为雨果的阿格雷安与马诺互换了友情的信物。雨果给的是一把短刀，而马诺给的，是一枚从小不离身的戒指……

嘉丝汀娜



纱道

超虔诚的巫女，虽然看上去年龄不大，实际上在游戏中表现得相当成熟。头上的大蝴蝶结非常抢眼，脚上的白袜子也令其可爱度大增。只是不知为何，她的皮肤看上去总觉得要比其他角色黑不少。

沙罗

游戏中的样子与原画中完全不同，看上去冷漠无情，与她巫女的身分并不太相符。尤其是她接下卡林斯的剑时面无表情的冷冷一问，极富魅力！可惜这种好感到了中后期便烟消云散。身为萝莉，对某些事物的观念与执着却令人想抽！

阿泽尔



猫太

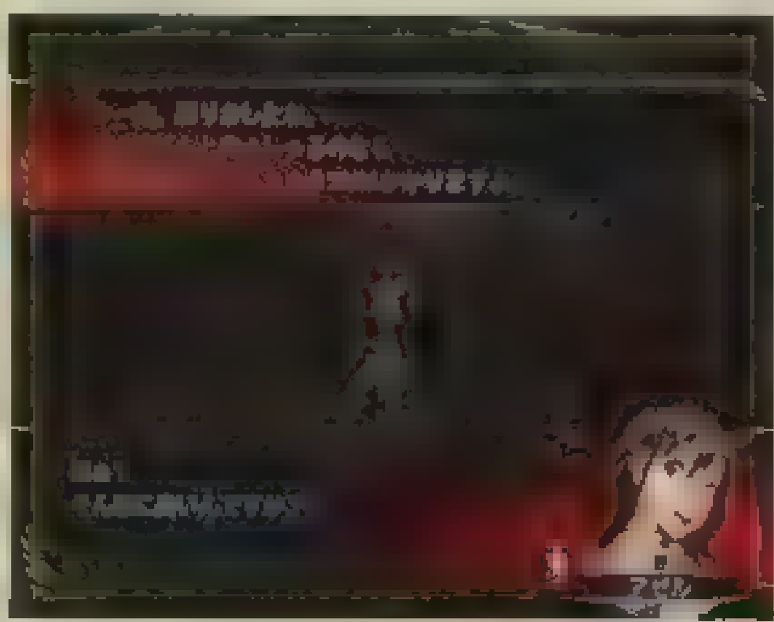
相信无论是谁第一眼看到都会以为“他”是女性角色吧···如果他从头到尾都不说话，相信会引起不少人的注意。韩国的人[illegible]已经打倒了如此“高[illegible]”的境界，实在让人佩服。

沙罗

成天跟在卡林斯背后“队长”长“队长”短的，不属于沙罗特别喜欢的角色类型。由于招式与卡林斯太过相似但能力却大大不如，所以大部分时间还是属于陪衬角色。有人在第一次见到原画时以为他是女的，现在看来也有道理。

人类？还是亚松？

在雷米尔镇，红之旋风接到了阿格雷安的紧急命令，要前往郊外消灭出没于那里的亚松人。而没有与其同行的嘉丝汀娜在联络了大巫女之后，却得知了惊人的消息——那些亚松人不过是大巫女利用变装术改变了容貌的人类…… 预感到不妙的她，急忙朝红之旋风离开的方向追了出去。



▲由于在雷米尔镇上没能恢复莉斯的记忆，大家只好前往诺特亚城继续寻找办法。在诺特亚城卡林斯为了调查救援之光和八英雄的事情要赶往布诺森图书馆，因此与莉斯暂时分别。若没钱支付高达10000Sid的飞行旅费，可以在诺特亚南部从某个女性花300Sid获得"星のキャンディ"，然后将其送给位于北部的一个小孩，便能够获得"空中エラ"了。

"请相信我们，我们不是亚松……"郊外，卡林斯等人轻易打败了对手，准备将他们处死。

"住手，卡林斯！"正在这时，莉斯冲了过来，护在了亚松人身前。这让卡林斯惊讶无比。

"莉斯，为什么你会在这里？"

"我……只是很在意卡林斯你的任务……"

"走开！"

"为什么？为什么连这些无辜的人类都要伤害呢？你要和他们战斗吗？"

"这和你无关。我们接到了消灭这些亚松人的命令。"

"这些人不是亚松啊。好好看看吧，卡林斯，你到底怎么了？"

"你才…… 你竟然说他们是人类，你是认真的吗？走开！"

"不要……大家都不明白吗？这些人不是亚松，他们是人类，是人类啊！"



▲在图书馆迷宫中，可以转动右摇杆来转换视角。而在图书馆中，每调查一个书架都有怪物出现，只有战斗结束后才能调查书中的资料。

"我要你走开，没听到吗？"见莉斯无动于衷，卡林斯不禁恼怒了，"我不会为了私情而妨碍工作。如果你无论如何都不想让开的话，我会连你也一起……"

卡林斯一狠心，挥剑朝莉斯砍了下去……说时迟那时快，嘉丝汀娜及时赶到，挡下了这一剑。

"你刚才，是真的想要砍下去吗？"嘉丝汀娜冷漠地向卡林斯质问道。虽然外表十分镇静，但她内心也为卡林斯无情的举动感到吃惊。

违抗命令的召唤兽

为了收集名叫"救援之光"的八个碎片以便尽快结束战争，卡林斯与莉斯暂时分别，前往大陆各地进行收集调查工作。而莉斯也为了早日令自己的记忆恢复而开始四处奔波。在风月林，莉斯回忆起了一些儿时的往事，明白了自己曾在这里居住过的事实。不过正当她准备离开时，四天王中的三人拦住了她们……危急关头，莉斯点燃了克里斯送给她的求救信号弹。卡林斯很快便闻讯赶来，"四天王！"



▲莉斯到达风月林后，必须要走到废墟最右处的花丛处发生剧情。否则走不出这里。

"骑士来了啊。比想象中的还要早呢。"奥尔哈全然不将卡林斯放在眼中。

"你给我让开！"

"一点都没变，只有声势值得称赞啊。"说罢，双方大打出手。可惜奥尔哈的实力实在超出了众人许多，很快大家便败下阵来。

"能够坚持到这个地步真是不错，不过差不多也该作个了结。"奥尔哈一扬手，将他的召唤兽叫了出来，准备给予卡林斯最后一击。

"不要！"莉斯高声叫道。

奇怪的事情出现了：奥尔哈的召唤兽就仿佛在害怕着什么似的，停止了对卡林斯的攻击。这令四天王们骇然不已。众人趁此机会，逃离了这里。

"真没想到……那个男的连她真面目都不知道，就心甘情愿地保护她……"奥尔哈回忆起卡林斯，不禁喃喃地自语着……丝毫没有为召唤兽违抗命令的事情赶到惊讶。



▲为了给蕾哈斯送生日礼物，需要收集齐三个材料。它们分别是月の欠片（与1楼青年对话获得黑钥匙后在地下室宝箱中获得），泥（与1楼左上房间中女子对话）和ジェギュラの骨（在ランカ山脉打败怪物获得）。材料收集后在工房与スミス对话即可。

蕾哈斯之死

根据阿格雷安提供的情报，知道水之碎片下落的水之英雄如今隐居在私人所有的浮游城中。就在众人准备动身前往浮游城时，蕾哈斯叫住了大家。

"这次又要去哪里呢？是之前提到的秘密任务吗？真的……那么紧急？"蕾哈斯的口气中多少带有一些失望。

"你看了还不明白吗？"哈伦不耐烦地把手一挥。

"啊对了，今天好像是卡林斯的生日呢。如果是要叫我们一起庆祝的话，不过管我们，好好地庆祝一番吧！"克里斯赶紧为压抑的气氛出来打圆场。

"啊？开玩笑吧？蕾哈斯怎么可能会注意这些事情，就算太阳从西边出来也不可能啊。"哈伦讥讽地嘲笑道。



▲浮游岛上的某个怪物虽然能够吸收一切攻击，但只要有了冰之世界就会自动被消灭掉。

カリンツ

红の旋风本部

在ランカ山脉的分支路口处找到"江のカンの球"后，利用制造出的"冰の世界"打败レスタ　の森中的怪物。回本部向レハス和アグレイアン报告完毕后，乘坐ロスティン的飞船来到了空中都市パイルックス。

▼

浮游岛

在前往浮游城的途中众人遇到了一个会吸收所有攻击的怪物。在形势不利的情况下大家返回了パイルックス。但这时接到通信，得知红の旋风本部遭到了ヤソン一族的袭击。众人急忙赶回本部，可惜为时已晚。在用通信机与アグレイアン将军报告后，强制切换至リ　ス队伍。

▼

リース

エフォート

在本部会议室内与レハス交谈后自动来到エフォ　ト。在发现ロスティン不在家后，离开这里自动来到レミエ。在レミエ中找一位当地人花3000Sid购买了砂の风后方可进入沙漠。

▼

ブノセン图书馆

穿过迷宫后，在图书馆的2楼，翻阅右侧中间（从南数第3个）的书架，可以发现一张描绘有浮游城的图画。大家决定前往浮游城。此时会自动回到エフォ　ト。

▼

红の旋风本部

再度前往ロスティン的家时发现他仍然不在。此时接到通信，得知本部遭到袭击。众人急忙赶回本部时，发现レハス已死。由于カリンツ的责备，リ　ス伤心地跑到了风月林。在这里发生强制战斗。之后自动来到アマバト。

▼

カリンツ

浮游城

将当前状况通知了アグレイアン将军后，在从桌上找到了"冰の世界"后再度前往浮游城。在到达了浮游城内部最深处后，自动切换至リ　ス一方。

▼

リース

在2楼与アグレイアン将军交谈后，走到外面便强制移动至エフォ　ト。乘坐ロスティン的飞船，按照与カリンツ一行相同的路线，前往浮游城内部最深处。

▼

カリンツ

アマバト

接到通信后，自动到ノティア的旅馆

艾尔尼斯



猫太

魔法师在初期并不实用，主要是因为防御力低得离谱，而且也没有物理攻击打得爽快。属于御姐型的她在起初给人极度神秘的感觉，但衣着方面却十分大胆，实在无语…

沙罗

队伍中的大姐类型，也许是因为甜美的声线、性感的衣着和充满了魅力的成熟女性外表的缘故，她的人气比预想中要高出不少。由于是队伍中惟一一位攻击魔法使，所以绝对是不可或缺的角色……只是个人较少使用魔法攻击……

克里斯



猫太

只要看到他的形象就知道是小野坂仓野配音。老实说，小野坂似乎已经成为了这种放浪不羁类型的男性的专用声优。不过想不到在本作中作为科学研究者的他竟上手用的武器是弓箭。

沙罗

讲话轻浮，被众人鄙视也是理所当然！战斗能力马马虎虎，虽然有复数和状态攻击能力，但属于无法用至游戏末期的角色。通常而言，这类说话轻浮的男子都拥有复杂和悲伤的故事背景。不过，个人不太喜欢其声优小野坂昌也。

完成将アレックス一路护送至アマパト的任务。在2楼前往アグレイアン的房间时发生事件。

▼

アスティネ湖

为了追击袭击アグレイアン的凶手，大家一路追杀经由セルトン山 来到オルボンの森。在与アスタル发生强制战斗后，再度追击，经由ランスの森和アスティネ沼来到アスティネ湖。

▼

リース

アマパト

首先经由ラエデ山前往雷の遗迹的最深处。之后返回アマパト。由于收到了アスタル的来信，于是大家又决定前往アスティネ湖。

▼

カリンツ

アスティネ湖

在这里发生了单挑事件以后续情节后，自动回到红の旋风本部。在与同伴对话后，大家为了追赶リース一行而来到了光の园エモン。途中经过了ランカ山 、リッドの森、エレスティン、ドレン遗迹、ランスの森、、アスティネ沼(北部)、アスティネ湖、アスティネ沼(南部) 和マブレス。

▼

リース

光の园エモン

与カリンツ一方的路线相同，一路前往光の园エモン。在这里见到一位ヤソン的老人后，走到出口处时发生剧情。

▼

カリンツ

セルトン山脉

在与アグレイアン将军进行了通信后，一路前往セルトン山脉，准备对暗のヤソン的据点展开奇袭。然而结果大大出人意料，众人反而遭到了对手的狙击，无奈之下返回红の旋风本部。然而本部却遭到了四天王的袭击，カリンツ迫于人质在敌人手中，而被四天王的オルハ抓走。

▼

リース

红の旋风本部

リース一行返回本部后，得知了カリンツ被抓走的事实。于是所有人汇合在一起，决心深入敌阵，共同将カリンツ救出。

▼

カリンツ

牢房

这里只有カリンツ一人进行战斗。从牢房一路来到女王庭园后，发生与四天王オルハ强制战斗的事件。将对手的HP减少至一定程度时战斗强制结束。

“说的也是。生日对佣兵来说毫无意义。什么时候死掉都不知道……”说完，她离开了大厅。虽然没有生气，但看得出，雷哈斯确实非常失望。

“她总是这样。难道就会说一些令人厌烦的话吗？到底知不知道我们在外面有多辛苦啊。”

“够了，哈伦！”听不下去的卡林斯制止了哈伦的嘲讽……不过此时他们都不知道，这次的出发，带给了他们永远的遗憾和悲伤。

在卡林斯一行人前往浮游城时，红之旋风本部遭到了袭击，而当众人急忙赶回来时，雷哈斯已经奄奄一息……

望着会议室满桌雷哈斯亲手制作的生日丰盛料理，带来的只有悔恨的心情……

“卡林斯，发生什么事了！”在外的莉斯也闻讯赶了回来。

“你……你到底是什么人？”卡林斯悲痛地高声询问道，“你真的不知道亚松人们执着的寻找你的理由吗？真的一直都没有恢复记忆吗？回答我，莉斯！你到底是什么人！”

“对不起……”面对着悲伤的卡林斯，莉斯不知该如何是好，最终，她选择了这个地方……



▲在进入了浮游城的最深处后，还要操纵另一位主角的队伍再按照原路线重新进入一次。莉斯队伍的途中会遇到四天王之一。将她的召唤兽打败后可以得到八云电击流秘传书。在游戏中期是相当强劲的招数。

女王归来

由于奥尔哈带兵突然袭击了红之旋风本部并将队员作为人质，所以卡林斯在迫不得已的情况下被抓到了亚松人的居城——亚松罗本。不过由于亚松人内部出现了叛乱，卡林斯也十分轻易地逃出了监狱，不过很快，他便在王宫中迷了路

“这里到底是什么地方……”逃亡心切的卡林斯打量着四处的建筑，显得十分焦虑。这时，一个女子的声音突然传了过来。

“是什么人？竟敢随便闯入女王的庭园，太无礼了。”来者是亚松的女王——阿米拉。可当她见到卡林斯时，却不由得大惊失色，“卡、卡林斯？为什么你会在这里？”



▲莉安娜一直在苦苦寻找的丈夫却在大家无法行动时暗杀了水之英雄并抢走了水之碎片。从水之英雄的遗言中，大家对由半亚松人所组成的神秘组织又有了一个新的认识。

“没想到会在这里碰上一位大人物啊。”

“不要！为什么你会在这里？”阿米拉十分惊慌，连连摆手。

按理说，阿米拉应该是第一次见到卡林斯，然而她的反应之大连卡林斯也不禁感到奇怪。不过如此大好的机会，也绝对不愿错过。

“等等！我不想和你打！”见卡林斯拔出了剑，阿米拉吓得连连退后，一不小心跌倒在地。



▲卡林斯虽然遇到了亚松女王，却在给予其致命一击时遭到了奥尔哈的阻止。

“你的话，留到战争结束以后再说吧。只要杀了你，战争就会结束。只要你死了，其他人就不用再忍受磨难了。”说完，卡林斯一剑砍了下去……

另一方面，为了救出被奥尔哈抓走的卡林斯，莉斯等人也赶到了亚松罗本的首都。刚一进入这里，众人便遭到了亚松的袭击。乱战中，莉斯独自一人离开了队伍。

“不要，我要去见卡林斯……不要妨碍我……”莉斯漫步走在敌军的大道上，脑海中浮现出了过去的记忆——

那是，曾经率领四天王的阿米拉的景象，以及……在疑问的洞窟中，将女王原本的服装脱下，换上现在这套黄色服装的自己……

“是吗……原来，这就是我的……记忆……”

“是人类！杀了她！”莉斯恢复记忆时所发出的光芒，引来了无数的亚松士兵。

面对士兵们的包围，莉斯将手一挥，召唤出了一只带着熊熊烈火的召唤兽。威严而艳丽，那是传说中的神兽——凤凰。它的出现，令周围的士兵惊恐不已。

“你们……把剑对着谁？你们不知道我是谁吗？”

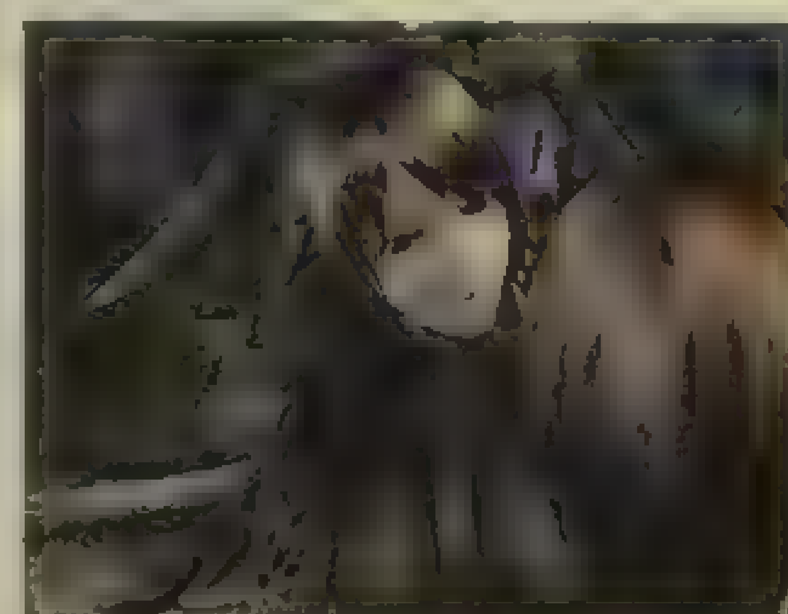
“已经恭候多时了，陛下。旅行还过得愉快吧？”奥尔哈走上前，单膝跪地。

“旅行……是啊，真的是一场悲伤的旅行，一场害怕忘记的……悲伤之旅。”

莉斯的语气，已不再是一个柔弱女孩，此时的她，冷酷无情。是真正的“铁血女王”阿米拉才拥有的气质……



▲莉安娜的丈夫阿斯塔尔原来就是卡林斯寻找了10年之久，带有黑蝴蝶图案的仇人。在与他的单挑中，若将其打败，就可以获得天燕翔舞流・改的秘传书。反之则无法得到。



▲也许是预感到了什么，阿米拉将自己最后的请求轻声告诉了妹妹塞蕾娜。“如果我有什么万一的话，卡林斯就拜托你了。”



▲暗之亚松的秘密结社的领导者原来就是卡林斯的好友雨果，而自己才是真正的大巫女之子。当卡林斯终于知道了这些“事件真相”时，一切已经太迟，雨果已经获得了全部的八块救援之光的碎片，而阿米拉也为了拯救卡林斯，再度发动真名法典而亡……在被朋友背叛以及失去了莉斯的双重打击下，卡林斯一蹶不振。

劳尔



纱迦

从外观上看是一名西洋剑士风格的角色，防御力强，能把他当成肉盾，至于攻击方面初期流派的“流”很多招式都攻击次数不多，少数的攻击次数多的招式攻击力不够，所以要对付具有强力防护盾的敌人可能会很费劲。

沙罗

战斗能力相当强劲，在莉斯的队伍中是绝对主力！虽然自称流浪剑士身分却十分神秘，拥有深不可测的实力，个人喜欢这样的角色，甚至觉得自己若是这样类型的角色也十分不错呢！不过，整天叫着肚子饿多少让人觉得有些那个

莉安娜



纱迦

在游戏中是比较少见的已婚女性，为了寻找丈夫的旅途之路上遇到莉斯一行人。能力方面和另一个拳师哈伦相比HP和攻击力方面显得差一点，但[illegible]几个流派的话[illegible]会变成很强的主力角色。

沙罗

不能不说的是，沙罗不喜欢人妻型角色。更何况她身为女性不够温柔，战斗能力与哈伦几无差别，更重要的是，她亲手杀死了自己深爱的丈夫！[illegible]只要[illegible]一小刀就够了，[illegible]一刀捅入要害呢？

真·风月流

在莉斯的召唤兽的帮助下，卡林斯重新振作了起来。在救出了被亚松人追杀的、莉斯的妹妹塞蕾娜之后，大家一起前往阿马巴特准备与雨果一决死战。但是，首次的对决，雨果以压倒性的实力胜利。在认识到了双方实质性的差距后，卡林斯来到北冰原，拜访了隐居于此的师傅。在学习新招式而不断与过去的记忆作斗争的过程中，卡林斯见到了自己不断追寻的身影　阿米拉。



▲尚未从打击中振作起来的卡林斯独自来到了风月林。在这里他获得了莉斯的召唤兽凤凰的庇护——"真红之圣痕"。其效果是令所有包括魔法的攻击威力减半。

"莉斯　……"

"我错了　人类和我们亚松明明是敌人，为什么我却把这一点忘得一干二净，认识了你呢……"

"对不起　我没能保护好你。"

"没错，你没能保护我。都是因为你，我将永远被我的人民所指责。大概谁都会指责我这个爱上了一个微不足道的人类，舍弃了祖国的女人。为什么我会为了你这样的人类，放弃了生命呢　……你明明是想要毁灭我宝贵的亚松罗本的敌人……"

面对阿米拉面带悲伤的指责，卡林斯无言以对。

"不对，那不是我的错。那是那个叫莉斯的不完全的我所犯下的错误。"阿米拉好像想到了什么，口气一下变得尖锐起来。

"我真的……没什么颜面再见你。我该怎么办才好？什么都好，告诉我吧。"

"什么都行？那么……你愿意为了我而流血吗？"

"嗯……"卡林斯没有拒绝。

阿米拉走上前，轻轻地抱住了他，"果然，你正是我所爱着的卡林斯呢……"

我对我这样的人类，比任何人都更加了解……正如大家所说的一样，我是个愚蠢的人。若大家，都希望像我这样的家伙消失的话……卡林斯倒在地上，诅咒着自己的命运。

"卡林斯。"一个熟悉的声音忽然惊醒了卡林斯。

"莉斯？"

"我就知道最后会这样。还真的片刻不能离开卡林斯你呢。虽然是为了修行，但当内心里空白一片的时候，必须要小心一些哦。不然的话连自己的存在也会变成空白一片了。"莉斯微笑着在卡林斯的身边坐了下来。

"我就只有这种程度吗？如果不怀有对他人的憎恨，就连自己的存在意识都维持不了……"

"你迄今为止，一直都是为了他人而活着的啊。所以，你现在只是在害怕承认事实而已。为了自己而存在，那也并不是什么坏事啊。如果你不珍惜自己，是无法珍惜任何人的。所有的创伤，应该都已经痊愈了。过去的事情，已经不会再对你造成任何伤害了。一切都会重新开始的，从空白一片的地方展开新的开始。"

"但是……我……"

"为了生存下去，所以你无论如何都需要一个理由吗？真拿你没办法啊。"莉斯顽皮地笑了笑，凑在卡林斯的身边轻声耳语……

"看来你已经觉醒了。看到了吗？感的流动。"

"是的，师傅。"

"如今，你的眼中，大概能够看清这个世界的真实了吧。"

——"卡林斯！"塞蕾娜的声音打断了师徒的交谈。

"你……为什么会来这里？"

"为什么？当然是担心你啊！"

担心自己吗……

"因为有许多为你担心的人在你的身边，所以……你要活下去啊。"

莉斯那时在自己耳边的话，又一次在卡林斯的脑海中回荡。



▲在领悟真·风月流的战斗中，五场战斗的出招方式分别为○××、○×○、×××、○○×、○○○和××○。

孤独的友情

"终于来到这里了。"

王座之间内，如今卡林斯已经站在了这里，和昔日的好友雨果面对着面。

"你早就知道我会来吧？"

"当然。"



▲最后的战斗前共有3次剧情战斗，出场人员是固定。他们分别是　アゼル、クリス和マヤ；ハレン、エオニス和ジャスティーナ；リアンナ、セレナ和オルハ。若队员能力不足，就会陷入苦战。

"结果，最后还是变成这个样子了啊。"

"只能放弃我们原有的命运了，虽然失去你有些可惜。"

"雨果，我来这里，是有东西要还给你。"

"什么？"雨果有些不解，他放下了架在下巴处的手，注视着卡林斯手中的东西。

那是一把短刀，当年，雨果就是用这把刀和名为马诺的卡林斯进行了友情信物的交换。现在，卡林斯将这个证明友情的信物物归原主，"这东西已经没必要留着了。"

雨果接过短刀，一把将其捏碎，扔在了地上，"哼哼，你是想忘记过去的友情，尽情的战斗是吗？"

"这把短刀，已经没有任何的意义了。"卡林斯平静地回答。

"是吗　·这么说来，如今的我们俩，已经是单纯的敌人了。"

雨果从宝座上站起身，慢步走到了卡林斯面前——

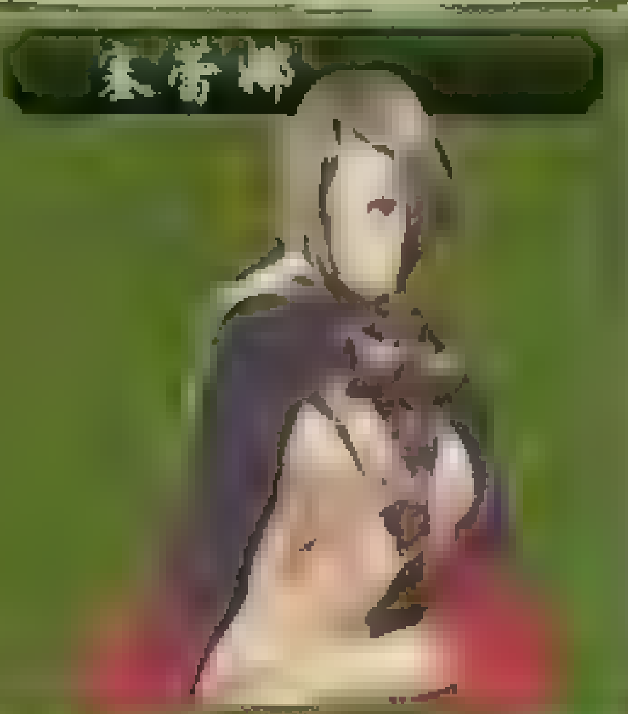
"卡林斯！"来人是塞蕾娜，她走到卡林斯身边，轻声说道："一起……战斗吧。"

卡林斯默默地望了塞蕾娜一眼，没有作出回答，只是安心地重新摆好架势，和她并肩站在了一起。



▲最后的战斗时塞蕾娜会共同战斗　由于对手变身后攻击力极高，一击最高有二万的伤害力，所以只能使用夜叉冀式进行攻击。顺利的话，5分钟以内就能解决战斗。

塞蕾娜



纱迦

纯是莉斯的替身，只有初期的流派比莉斯多一项。由于我方队伍中可以使用青术的角色多，所以在实战中用处并不大。至于要不要选择她就看玩家喜不喜欢像她这种类型的女性了。

沙罗

能力与莉斯相同，但两姐妹性格完全不同。"超可爱"——这是许多日本玩家对她的评价，其人气之高可见一斑。按照他们的话说，"真不明白姐妹俩为何都会喜欢上那个傻瓜主角。"但她最终与卡林斯走到了一起，这也算是幸福了吧。

エベンタード

经由グレイトン山脉、アセラの森一路前往エベンタ　ド。在到达エベンタードー后发生事件，リース恢复记忆并永远离队。再继续前进时カリンツ归队。

天の遺迹

经由セルトン山脉的传送点来到天の遺迹，在最深处打败这里的神兽后获得天の欠片。之后发生事件，欠片被夺。

アマバト

在与アグレイン将军进行通信后来到アマバト。在アマバト中打败了内部的神兽并获得江の欠片。之后通过楼梯一直上到2楼ラドリンヌ的房间发生事件。

アスティネ湖

一路前往アスティネ湖，发生剧情。不仅得知了整个事件的真相和幕后黑手，同时リース也为了拯救カリンツ等人而死。

アスティネ湖

前往アスティネ湖寻找カリンツ。

エヘンタード

由于剧情的关系，这里将操纵オルハ独自与敌人进行战斗。由于这里敌人的实力都不强，且オルハ拥有三个流派，所以要消灭这里的敌人是非常轻松的。

风月林

强制发生事件，カリンツ获得了"真红の圣痕"的能力。之后发生与四天王アサド的强制战斗，这里オルハ和セリナ也会共同作战。在一定时间后战斗强制结束。

光の園エモン

在这里可以找到以前所有的同伴，除ラウス外大家全部合流后，利用通信机可以无限使用飞船前往大陆各个城镇。

アマバト

利用セルトン山脉的秘密据点中的转移点来到アマバト的下水道，再经由这里来到アマバト。刚一出来时便会遇到アグレイアン。由于双方实力相差悬殊，所以战斗属于必败性质。

北冰原

カリンツ独自一人来到北冰原，寻找其师傅ジェカルド。在野外不断打败怪物收集到5个クロービースト的肉后，再与ジェカルド对话便可发生修炼事件。

レスター

为了拯救被捕的几位同伴，カリンツ等人来到レスター。之后来到アセラの森即可面对最后的战役。

エペンタード

利用宫殿内的转送点来到最终BOSS处。这里カリンツ要基本独自一人单挑最终BOSSアグレイアン。打败他后[illegible]

文 阿迪

杰克 3	SCEE Naughty Dog	ACT
PS2 Jak 3	2004 年 11 月 9 日	欧版
[illegible]	推荐玩家年龄 13岁以上	

攻略透解 Guide Through

系统简介

名称	作用
Missions	随时查看现在进行中、等待进行和已完成的任务
High Scores	查看各种迷你游戏的成绩
Inventory	游戏进程中获得的道具、铠甲 黑暗和光明杰克的技能、越野车 武器
Control	了解游戏中的基本键位操作
Options	可供调整游戏系统 图象 音效 画面对比度与明暗度 视角
Save Game	存档
Load Game	读档
Show Map	查看现时所处地域的地图 不过会有一些区域无法显示地图 比如War Factory的1F
Secrets	游戏中的隐藏要素在此换取
Restart Quit	重新进行任务与结束游戏

本作的存档点分为2种 1 系统存档点 当屏幕上显示出一个红色的小勾时 系统存档点自动生效。玩家无需存档 下次进行游戏读取记录会在该点重新载入 2 任务分段存档点 每当玩过了一段任务流程，比如来到了下一层或上一层 完成了特定任务的其中一部分 系统也会自动记录下来 当玩家不幸失败后 也可以从任务分段存档点重新载入 不过一旦关机就会随即失效。

基本操作

动作	键位
跳跃	×
踢击	○
拳击	□
使用装备、物品／交谈	△
蹲下	L1
射击	R1
使用滑板	R2
十字键	选择武器

组合操作

动作	键位
2段跳	×＋×
翻滚	右摇杆＋L1
跳跃攻击	×＋□
超级跳跃攻击	×＋□＋×
升龙拳	按下L1 然后按□
跳跃踢击	×＋○
超跳	按下L1、然后按×
翻滚跳跃	翻滚中按×
直拳＋升龙	□＋×

越野车操作

动作	键位
加速	×
刹车	○
倒车	□
下车	△
使用武器	R1
超级加速	R2
跳跃	L1
后视镜	L2

滑板操作

动作	键位
使用或收起	R2
跳跃	×
急停转身	△
蓄力超跳	按下L1 蓄力 然后按×
翻跟头与旋转	R1＋左摇杆
走钢丝	跳上条状横杠后连点□

黑暗杰克操作

动作	键位	效果
黑暗爆弹	×＋□	清屏 杂兵一击死
黑暗二连击	□＋×	直拳 升龙 再加跳跃踢击
黑暗冲击波	R1	可蓄力 范围为一直线
暗黑模式	△	在散布在行星各地的石像前使用
变身黑暗杰克	L2	－

光明杰克操作

吸收能量	按下L2 然后按△	吸取生体敌人的能量并恢复
时间减缓	按下L2 然后按□	使敌人的时间减缓
防护罩	按下L2 然后按○	防御敌人的进攻
光之翼	按下L2，然后按×	有节奏地点击×可以从高处持续滑翔一段[illegible]

武器操作

动作	键位
360度旋转射击	×＋○＋R1
3连射	使用拳脚攻击任意敌人并命中后的一瞬间按R1

杰克与达斯特的大冒险

序幕



[illegible] 之际 Ashelin 将 [illegible] 被一位叫 Lamos 的人所救，而他也就 [illegible] 以为 [illegible] 就是魔王 [illegible] 接下来 [illegible]

市民资格第1战



[illegible] 作，[illegible] 滑板 [illegible]。在第一部分 [illegible] 最终来到一 [illegible] 据系统的提示按 [illegible]

然后来到了一处发光的平台上结束第一部分。第二部分为使用单发的 Scatter Gun 击败 20 个敌人，当地 [illegible] 败20个敌 [illegible]

捕捉 Kanga-Rats



[illegible] 内容为捕捉 [illegible]

未知物体

[illegible]



示屏分为上下左右这 [illegible] 这一装置，反之如果错过 [illegible] 个就会 Game Over。

剧情

当与一个看似普通的路人谈论这颗坠落的未知物体时，突然间路人提及到暗黑力量，杰克明显不爱听到这个词 当解除了未知物体的装置获得了一个暗黑Eco晶体，该晶体似乎还在散发着某种强烈的信号。这时，路人突然说他们有一个计划拯救这里的人，而且这里并不欢迎杰克和达斯特。

越野车

和杰克比 [illegible] vehicle，如果 [illegible]



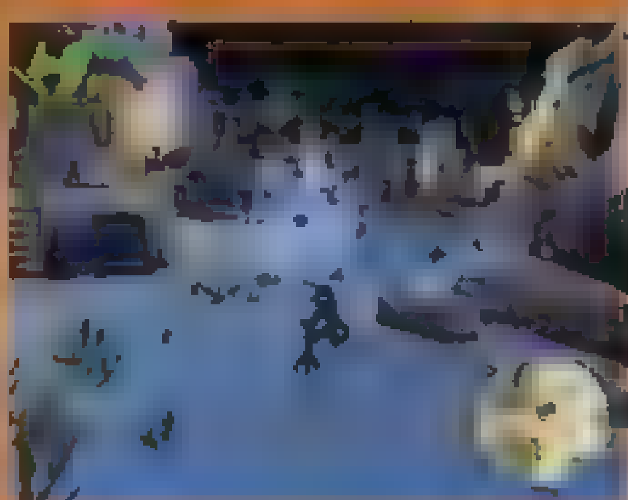
& 3DM-SMV
www.plumbook.cn

图的东北侧提示地点参加越野比赛了。赛道的整体结构比较简单，主要由吊桥、岩洞、沼泽共3部分构成。吊桥部分需要小心不要冲出悬崖，一掉下水就立即Game Over。岩洞部分则和普通竞速游戏的隧道部分比较相似。沼泽部分要注意避开其中的湿地，如果在其上行驶会导致速度减慢。在比赛时我们可以看到一种红色的晶体，它可供我们按R2使车子加速。加速的作用在吊桥部分体现得尤为明显，在过了第3个吊桥后从左侧加速可以飞越两侧悬崖，不必绕右侧的主干道花时间。最后提醒一点，[illegible]距离或时间则也视为失败。在车体飞升在空中最后落地的一瞬间会很容易导致偏离轨道，在落地前按△键则可以有效地避免这种可能发生的情况。

赢得与Kleiver的比赛后，Dmas在Spargus等着杰克的归来。接下来我们需要在沙暴来临前收集尽可能多的沙漠上的珍稀道具，但沿途会有许多强盗阻拦我们。根据实际情况来看，杰克这部Tough Puppy的车速足以甩掉那些烦人的强盗，而强盗在我们身后放的冷枪的准星也不敢恭维，杰克只需要向着右下角雷达和地图所示的绿点方向一直前进就可以了。除了最后一个道具为60秒限时外，其余的道具都是限时25秒取得，注意不要超时。

( )( )( ) [illegible] ( )( )( )

原来此前登场的那位路人名叫Seem，当杰克赢得了Kanga-Rats竞速比赛后，他如约将一个光明Eco晶体交给了杰克。



Seem看起来十分低落且沮丧，杰克大声地质问Seem为何对毫无头绪的所谓死亡如此困扰！Seem却说出了一个惊人的秘密，原来平时我们在天空所看到的Day Star的光芒已经越来越耀眼，这预示着什么？难道是这个星球的最后审判将不日降临吗？

Kanga-Rats障碍跳跃赛

这场障碍跳跃赛最值得关注的地方，顾名思义就是跳跃的部分。在赛事的进行过程中，每经过一段距离即需通过1个蓝色的光圈，如果没有通过蓝色光圈，在前行一定距离和时间后则视为失败。有个别蓝色光圈处于一定的水平高度上，需要按×键跳跃才能有效地通过。这场赛事中最困难的两个部分为：前进到岔道时有连续两个直道上的蓝色光圈，通过第2个后必须马上靠右侧前进，因为下一个蓝色光圈处于斜坡的高处位置。剩下的最后一个困难部分则是最后的连续跳跃阶段，但除了眼明手快注意按下×键外，也没有太多的窍门了。《杰克3》就是一款既具备了一定难度，也不会频繁造成玩家卡关的优秀ACT。

沙漠中的野兽

[illegible]Spargus的Metal Head Beasts，作为代价他会提



供给杰克一部Sand Shark越野车。Sand Shark拥有两挺轻机枪，按下R1键就可以向正前方发射。沙漠地区一共有4头Metal Head Beasts，它们体型巨大且拥有强猛的冲击力，不过活动路线则十分死板，且不达到路线两端的起始点就算中途遭到玩家攻击都不会转身还击。玩家可以选择在它们活动路线上打伏击，待它们经过后就立即对着它们的屁股穷追猛打。值得注意的是，最后1头Metal Head Beasts第1次被击倒后还能够再起，并且攻击也会变得狂暴化，不过其行动路线还是与之前一致，只要如法炮制即可。击败它后，杰克获得了一个暗黑Eco晶体。摧毁所有的Head Beasts后，杰克需要返回Spargus去找Damas，沿途会有些小杂兵来阻挠，但是在Sand Shark的强大火力下都灰飞烟灭。

市民资格第2战

Damas要进一步检验杰克的实力，不过这次他先给了杰克一把Wave Concussor，态度有所转变。回到进行训练关的地点，地图上所示的大刀处，两端[illegible]做补给，一路来到下方的平台开始战斗。这次的战斗在4个平台上进行，当杰克所处的平台出现岩浆的冒泡信号后，躲避的办法不再是跳上平台上的高台，而是跳到另一侧任意的安全平台上。



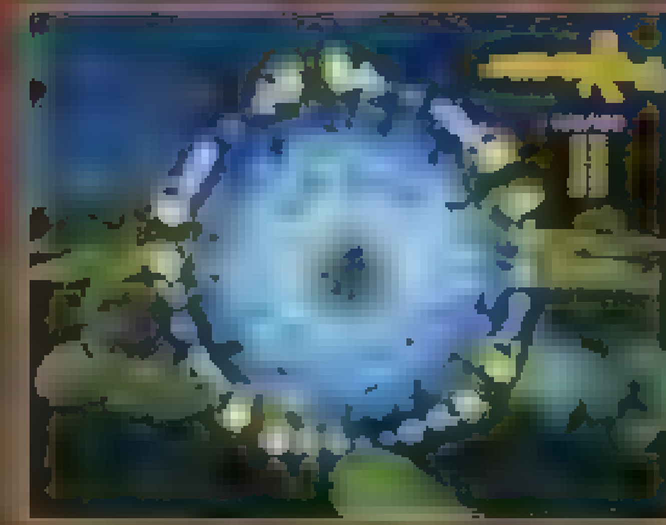
每个平台的四周都会源源不断地出现敌人。之前Damas给杰克的这把Wave Concussor派上了用场，因为它是一把蓄力式范围攻击的武器，且在移动、跳跃、普通拳脚攻击时只要不松开R1键仍可继续蓄力。它正好适合对付从四面八方出现的敌人，蓄力模式对于回避岩浆的侵蚀也十分便利。击败所有敌人后，从左或右边的移动平台上升都是一样的。Damas授予了杰克第2块战争护身符，从道具栏中我们可以发现，战争护身符这一块只需要最后1个就可以完整拼好。正如Damas所说，再需要最后一战杰克就可以获得沙漠小镇Spargus的市民资格。（细心的玩家可以发现，Damas对杰克的态度已有所改变，开始叫杰克的名字"Jak"已是一个明证）

捕捉野生Kanga-Rats



[illegible]一起来到地图东南角所示的野生Kanga-Rats捕捉笼处，该任务的重点在于先驾驶越野车越接近Kanga-Rats越好，达斯特会大喊"Let's get closer"给杰克提示。当已非常接近Kanga-Rats时，切记松开×键减速，否则会撞伤或撞死Kanga-Rats。当上述一切OK时，达斯特就会跳到Kanga-Rats的背上，从而操纵它们跑进捕捉笼内。这时玩家的操作切换为野生Kanga-Rats，只能够控制其移动的方向，这可是不能"刹车"的噢。如果高速撞上墙壁、地面的绿色瓜果等障碍物，则视为失败。捕捉完3头野生Kanga-Rats即可完成任务。建议大家尽量选择捕捉笼附近地区的几只Kanga-Rats下手，因为接近他们的时间快，且回程的路途无需遭遇太多的险阻。任务完成后，Kleiver将一部Dune Hopper越野车送给了杰克，这部车的特点是无论在行驶或停止状态中按下L1（可蓄力），即可作出更高的超跳动作，特别是行驶中的冲刺超跳，十分有实用价值。此时地图上显示出2个任务，1为返回Spargus找Damas，2为前往Monk Temple Tower。本文中选择首先完成的是前往Monk Temple Tower。

神庙、天空、未知物体与遗迹



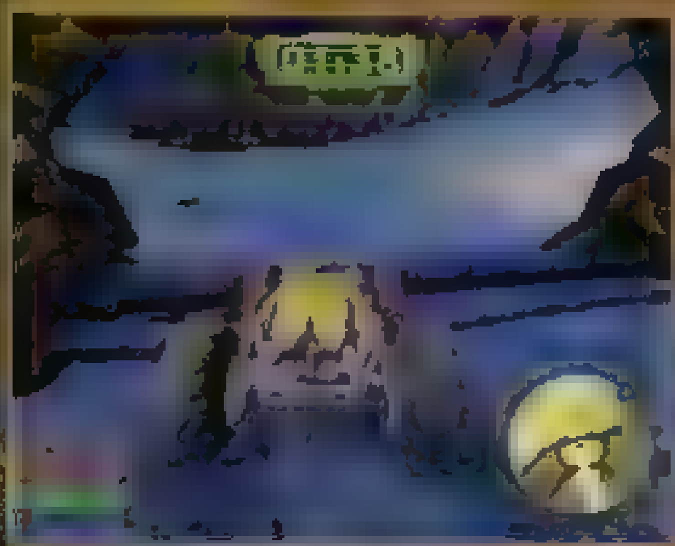
驾驶着Dune Hopper，把握使用冲刺超跳的时机，一路前进来到了Monk Temple Tower前，这里需要下车才能继续前进。Monk Temple Tower的整体结构是一个传统的跳跃间隔平台的模式，但值得大家注意的是有些平台是会破碎的，从较浅的颜色大致可以区分出它们。一路上此类平台就必须跳离，因为它们都是一踏即碎。另外还有一种旋转横杠，这种模式与许多动作游戏一致，都是当杰克旋转至最高点时才能作出垂直跳。来到神庙的最高处取得一部滑翔机，我们的杰克就展开了一段和天空的亲密旅行。与Kanga-Rats障碍跳跃赛时的蓝色光圈一致，滑翔任务的蓝色光圈也是必须要经过的，因为它被视为滑翔机的动力来源。击破一些黄色的球状敌人也能[illegible]。经过一段惬意的滑翔后，杰克从火山口进入了火山内部，这一阶段的任务为寻找[illegible]内的未知物体。从右侧的道路一直前进，沿途有不少敌人，但是都无法敌得过杰克手中的"反射子弹"。途中我们需要紧跟着一只Kanga-Rats，来到道路的尽头后杰克必须想办法接近它并按△骑上它，因为接下来的连续跳跃岩浆路段需要它那具备爆炸性的弹跳力。跳过了岩浆地段后来到一块平地上，将喷气孔旁的石块击打到喷气孔上，然后杰克就可以跳上石块借助喷气的力量继续前进了。紧接着就是达斯特的首次Solo噢！先是攀着绳索穿过一段喷射岩浆区域，注意紧靠着绳索右侧攀行的话，可以基本无视喷射的岩浆。接下来需要注意的是间隔平台的起跳时机，达斯特的要求比杰克严一些，且无法攀附在平台边沿的位置。来到道路的尽头，原本达斯特以为白忙活了半天结果是一条死路，便想扶在石柱上休息一下，结果"轰隆"一声整条石柱瞬间倒塌，直接搭起了一条和对岸的杰克相连的便桥。真是误打误撞的达斯特啊——杰克沿着达斯特搭通的便桥一路前进，途中一些间隔平台需要用翻滚跳跃的方式才能跃过。最后来到一个木架台处，又到了达斯特大显身手的时候了。先是玩了一手世界级的速滑表演，注意弯道处的跳跃时机。然后通过帆布蹦床一直来到山顶处把石板推下去。杰克这时就可以使用蒸气搭乘石板来到山顶处，渡过一条岩浆河后，我们终于来到未知物体所处的地点，取得石像手上的暗黑Eco晶体，杰克又学会了一种暗黑力量技巧。接下来已无法沿路返回了，顺着岩浆河上的石块来到另一处岸边，一直前进来到一处超文明遗迹。该遗迹中需要关注的地方有2个，1为环绕式激光装置，只击破其一立即就会被其他的装置击毁。在这里杰克需要先去对面的暗黑石像处按△使自身隐形，然后来到环绕式激光装置的中心位置使用第2段范围式子弹的Scatter Gun将该装置一举全灭，最后跳起击打中心处的石头按钮就可以继续前进。2为连续跳杆的部分，也需要先使用暗黑装置使杰克隐身，然后注意跳杆的高低差，跳2段跳的时候千万不要犹豫，否则无法抓牢跳杆。来到[illegible]，杰克[illegible]石像[illegible]并获得[illegible]光明能量，同时习得杰克的第1个技能。最后利用入口右侧的转移镜回到

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

神庙的入口处，驾驶 Dune [illegible]
Spargus 找 Damas。

营救 Wastelander

Damas委托给杰克的[illegible]中的4名Wastelander，返回[illegible]展开营救大行动吧！Wastelander[illegible]绿色的圆点作为标记，杰克需要找到他们去到预定的安全地点才算是[illegible]，自然少不了强盗们的骚扰，幸好他们的武器和撞击就如搔痒一般，玩家可以专心驾驶避免从高崖飞车坠落而 Game Over。前3名Wastelander 都需要



在限时2分钟和1分30 秒内找到他们，并且在[illegible]分钟内将他们带至安全地点，将车停在 Wastelander身旁他们就会自动上车，开至安全地点的光圈处停下，他们也会自动下车。但不幸的是，当杰克赶到第4名Wastelander处时，他已经牺牲了[illegible]Wastelander处的限时为5分钟，这时沿途并没有强盗阻拦杰克，但老天是不会太便宜杰克的，获得暗黑 Eco 晶体后，一架暗黑飞碟从天而降，一场BOSS战由此展开。击落BOSS后，限时在8分钟以内返回Spargus，途中的强盗数量比以往有所增加。

BOSS	攻击手段	战术打法
暗黑飞碟	旋转电波	当BOSS使出旋转电波时，此时的关键是BOSS在地面的影子，只要紧随着影子而移动，尽量接近它，就可旋转触手以避免被外围的电波击伤。
	旋转触手	BOSS的旋转触手的数量会随着降落的次数增加，此时的关键是有节奏的跳跃。或许我们可以回忆一下儿时的跳皮筋游戏。在跳跃的间隔中，举枪还击吧。

炮台射击挑战



回到Spargus[illegible]我们来到了风[illegible]Kleiver 邀请杰克挑战他的炮台射击记录，达斯特因为多嘴而被杰克小小地"教训"了一下。本任务的关键在于左摇杆控制移动，R1负责射击，当光圈移动至射击目标光球附近时，系统会进行自动校准，最后 Lock on 完成后我们只需在光圈变红的一瞬间射击就OK了。本任务的难点不多，左右横的几个绿色光球只要在屏幕的系统提示后预测准确，相信不会造成MISS。本任务的计分标准为：分值：绿色光球＞蓝色光球＞橙色光球，光球出现时间越短被击破，得分也越高，反之则越低。Kleiver 的记录为 7000 分，MISS 的上限为10个。打破他的记录后，他会将原本属于记录持有者保管的光明Eco晶体交给杰克。

斗技场之战

杰克来到之前进行市民资格战的斗技场，本次的任务也定在此处，Damas 首先赐予了我们一把拥有连发能力的 Vulcan Fury，依旧是间歇的岩浆地



形，不过整体地形改成了一个"田"字，每当经过一段时间地面冒出气泡时，杰克都必须赶到"田"字中心的4格区域跳上高台来躲避四周岩浆的侵[illegible]补充。当四周恢复原状后，[illegible]字四周清理敌人。消灭了30个敌人后，任务结束。

剧情点

在岩浆斗技场的战斗中，杰克还遇到了Sig，杰克并不愿意与Sig战斗，Sig最后也主动放下了武器。由于他们俩破坏了规矩，Damas 一怒之下逮捕了他们俩。由于Sig长期替Spargus在Heaven City担任间谍的工作，Damas饶恕了他，不过也只是仅此一次。杰克则没那么好的运气了，他们俩被委派了一个危险的任务……

击破虫族巢穴



[illegible]
转中绝少出现用尾现象，非常适合虫族巢
[illegible]
强盗获取加速晶体来摆脱强盗群的骚扰。来到地图所示的巢穴位置，Sig 很帅地使用迫击炮轰破了巢穴的大门给了虫族一个见面礼。巢穴的地形都比较简单，除了中心部2个区域的螺旋状道路注意外，还有要充分利用 Gila Stomper 的 360 度自动锁定机关炮。被小虫子爬上车体后一段时间内，车子的能量槽会不断削减。这时我们必须马上起动加速来摆脱它们。击破10颗虫族的卵后，必需限时在8分钟以内脱离虫族巢穴，此时巢穴内会弥漫着有毒的绿色毒气，此地不宜久留。冲出巢穴后，原路返回 Spargus 的车库换乘 Dune Hopper，然后前往神庙。

[illegible]

当杰克驱车来到湖边的时候，Ashelin在这里等待着他

"Ashelin，你来这里做什么？"

"杰克，很高兴见到你，我知道Damas肯定会找到你的。"

"杰克，城市需要你，我们就快要输掉战斗了。"

"我需要你……"

Ashelin话音未落，强盗们就包围了他们，一场近迫战在所难免。惟一值得注意的是强盗们的车辆的冲撞，Ashelin能力不错，无须担心。解决了群匪后，Ashelin将JetBoard交给了杰克

"Keira希望我将它交给你，杰克，你的朋友们需要你，我也需要你。"

"那个城市抛弃了我，还记得吗，它不值得我去关心了。"

"但杰克，别忘了，你是谁。"

Ashelin驾驶飞行器离开了，留下了满心矛盾的杰克

神庙中的 Heaven City



来到神庙后，原路一直来到激光环绕式装置的地区，沿途小心机械蚊子的骚扰，使用反弹式子弹有利于狭窄地域的作战。来到一扇刻着太极图案的门前，杰克利用之前所获得的红色晶体打开了大门。接下来我们的滑板（JetBoard）将要大显身手了。滑板的特殊操作如下：

动作	键位
高跳	先按下L1，然后按×
连续跳	按下R1的同时，连续按×
保持平衡	[illegible]

想要收集齐 20 个彩色晶体必须熟练掌握以上技巧。连续跳跃后连点[illegible]的间隔横杆区域是该任务的难点所在。

集齐20个彩色晶体打开通往神像的大门，神像授予了我们的光明杰克第二招"时间减缓"，区域内的光明补充点可以补充光明杰克的能量，在神像前使用[illegible]变身光明杰克使时间减缓，从而使不断翻转的[illegible]进又遇到需要滑板才能通过的地形，与之前收集彩色晶体的任务一致，本区域的难点仍在于连续跳跃后连点[illegible]的间隔横杆。通过该区域后，杰克来到了一个快速旋转的扇叶地区，同样是利用光明杰克的时间减缓技能，不过身处这些拥有棱角的横杆上时除了躲避扇叶之外，还须有节奏地跳跃，否则会因失去平衡跌落万丈深渊。不必吝啬变身为光明杰克的损耗度，每通过一条扇叶横杆都会有一个光明补充点。通过3条扇叶横杆后，大家别高兴得太早，通往终点的一条石桥会突然倒塌，对策自然又是使用时间减缓后不断跳跃就可以安全来到终点。最后，杰克来到了一个无法显示地图，又与Heaven City有几分相似的地区，看着身旁的高速移动工具，眼前的道路又是通向何方呢？

废弃 Eco 矿山



高速通路上值得注意的是通道中的下陷位置，如果撞上去的话是会当场 Game Over 的。第1部分中建议玩家先贴着右侧行驶，不过通过两处铁柱后会有一个下陷位置需要注意，通过第3根铁柱后，会到靠近底部的地方行驶，因为接下来需要从底部的道路跃至第2部分。在第2部分中杰克的移动速度会更快，请不要放松连点R1的手指，因为通道中有着许多敌人。在第2部分需要注意的是，尽量贴着作用两侧靠近底部的位置行驶，因为连接终点的部分需要从这两点所延伸的直线路程起跳。来到终点处，杰克又学会了新的光明力量"光明障壁"，顾名思义就是一种防御的技巧。接下来从右侧的大门来到废弃Eco矿山区域，选择右手边的道路一路前进，其中并无任何分支。系统会提示玩家射击一些铁桥使之降下成为通行的道路。此外需要注意的是，有些移动平台在到达终点时会突然下陷。来到第1区域的终点处，搭乘[illegible]
[illegible]
铁桥附近的机械滑轮处。由它们的奔跑带动滑轮为升

&3DM-SM
www.plumbook.cn

降平台提供动力，从而打开机关。来到第2区域的终点附近，杰克获得了第2副铠甲。第3区域的难点在于抢在机车达到每一个吊桥前射击吊桥结合部的蓝色开关，使之变红后吊桥便会下降，机车就可以顺利通过。最后撞毁一道大门，从右侧的道路射击铁桥使之下降，进入大门后我们将需要面对Veger的挑战。Veger乘坐一部机械人妄图搞定杰克，不过它的活动顺序比较规律，具体如下：

顺序	攻击方式	战术打法
1	地面冲击波	跳起便可躲过 不过当机械人第2次从深渊中挣扎起来后会使用双重冲击波 这时需要注意2段跳
2	激光剑横扫	前2次普通跳起即可躲过，但第3次的双重激光剑横扫则需把把握时机使用高跳
3	杂兵攻击	推荐使用Vulacn Fury狂扫 杂兵的数量随机械人跌落深渊的次数而增加 最多1次3只
4	激光炮	机械人会先使用激光在地面产生5条石柱，3次的位置都不尽然。应对的方法为，攀上最高的石柱并射击机械人附近相应的机车，使之坠落砸伤BOSS，射击的机车顺序为中、右 左。重复3次后击败BOSS。

Veger随机器人跌落深渊生死未卜，杰克则获得了Vulacn Fury的升级版Arc Wielder，现在就让我们去会会老朋友们吧。

Heaven City



废墟中满是机械蝎子那"吱吱"的金属声音，与老朋友Samos和Keira见面后，杰克坚定了自己的决心，因为一层晶体障壁的阻隔，接下[illegible]部的电梯处，小心电梯旁源源不绝的机械蝎子。在Heaven City的下水道中，我们需要特别注意的是湍急的水流，这个时候滑板将大派用场，注意当杰克的前进方向有与之相反或相左、右的水流挡路时，使用滑板就可以顺利地通过。另外还需要注意的是，在终点前的平台上会有一群飞行机械人突然出现，请打醒十二分精神。从下水道来到地面后，映入眼帘的是一副混乱衰败的景象。这时我们可以驾驶喷气跑车前往右侧的酒吧。进入酒吧后我们看见了Torn，他高兴地与杰克打了招呼。不过，短暂的重逢之后，就是无尽的战斗。3只机械蜘蛛是这次城市保卫任务中杰克的目标，因为会有限时，所以我们要利用好四周的交通工具，建议打击目标的的顺序从水面平台[illegible]从另一侧的通道开始的话，连续干掉两只后会因为离水面平台太远，而导致时间结束Game Over。推荐使用电枪快速削减机械蜘蛛的耐久度。结束战斗后，返回酒吧找Torn，商量完毕后，出门往左侧来到导弹发射台处，冒失的达斯特跳上去后，导弹立即发射了！本任务的难点为高速移动中通过吃晶体来维持导弹的动力，最后撞毁障壁。按×使导弹跳起，左摇杆控制方向。打破障壁后返回酒吧，然后我们可以前往地图右侧以滑轮为标记的枪械商店，完成射击课程，后可以获得由Tess研制的Gyro Burster，接下来返回酒吧向Torn领取任务，这次是摧毁狙击装置。来到预定区域后，我们可以看到狙击装置附近会有一些红色的按钮，这需要杰克跳跃后按[illegible]击打它们，当屏幕上方所示的红灯全部亮满后，狙击装置的能源核心才会出现，此时需把握机会摧毁它，否则时间一到就必须重复上述步骤。地面上有许多小机械蜘蛛阻挠玩家，建议先使用Gyro Burster在按钮附近的区域放一枪。

"杰克，我们希望你通过下水道区域深入Metal Head City，我们需要打击他们在下面的聚集地，而下水道是惟一的通道"Torn说

"不过，没有一个探员能够从下水道生还并告诉我们那处的详细资料……"Torn继续说

"噢，别老是交给我们这种如此讨厌的任务，嗯？"达斯特说

"黑暗、肮脏、危险，我开始喜欢这场战争了！"杰克说

Metal Head City

[illegible]发装置，待第1个喷嘴的毒气结束后玩家就需要把握机会连续跳跃通过。此外在移动平台处所遇到的环形火力则只需跳跃后把握平台的位置，以免出现人在空[illegible]后，杰克来到了Metal Head City，任务要更为破坏所有暗黑Eco大型晶体。本任务的关键为花朵所喷出来的蒸气，杰克需要借助这些蒸气才能跳得更高更远，必要时也要滑板助阵。破坏了5个暗黑Eco大型晶体后，当杰克学会了新的暗黑力量"冲击拳"，利用此招可以击碎一些障壁。接下来需要利用滑板来完成这一项任务，首先可以去绿色地点将滑板染上正义熏香，然后就在熏香的效力失效前四处去消灭那些暗黑植物，将全地图的暗黑植物消灭后，可到湖中心取得肩部铠甲。接下来的任务就是和Jinx一起破坏城市中的Eco Grid，具体的方法为来到地图所示位置，按R2降下交通工具后Jinx就会自动跳下去安装炸药，在他安装的过程中杰克必须保护他的安全，Jinx安装结束后就会返回飞行工具，这样就可以飞往下一个地点。完成任务后，Jinx送给杰克一把Needle Lazer。如果往下水道方向走就会看见另一个任务的地点，该任务为驾驶交通工具躲避且摧毁追踪导弹。一开始我们只需按照系统的指示箭头逃离到城市的中心区域，接下来需要射击屏幕上的每1个蓝色装置使之升起后，追踪导弹就会失去目标并撞毁。当剩下最后1枚追踪导弹时，由于已经没有蓝色装置了，只好[illegible]City中心湖位置可以搭乘飞船往返Spargus。



"杰克，我们收到消息，敌人将在港口发起新一轮的攻击"



"他们想将我们一次铲除，连根拔起！"

"但奇怪的事情是，我们发现Metal Head似乎有所异动。"

"杰克，很对不起，我又将你推到了战斗的最前线，请你一定要阻止任何来自敌方的作战单位靠近港口"

"如果我们输了这一仗，我们将成为历史"

听Torn的口气，杰克的这次战斗绝对不允许失败

港口保卫战

[illegible]虽然有几个帮手，但他们的实力不济，关键还得靠杰克自己。在保卫战中，我们所使用的是1级的Blaster Mod，由于敌人数量众多，Blaster Mod的性能也只是一般，所以这时要好好利用旋转攻击+三连射的技巧。这样一来，不但可以增加子弹的射击数量，还可以打出其余武器供使用，大大加快了清敌的速度。保卫战一共需要进行4场，如果不幸失败可以从刚失败的战场重新开始。完成保卫战后，我们可以前往Tess的枪械店，在此通过了Wave武器训练后（需打过1000分，推荐使用蓄力的第2段武器）杰克获得了由Tess研制的又一强劲火力Plasmite RPG。（Wave的第3段火力）

进入Freedom Head Quarters

回到酒吧后，杰克的任务是遥控一部缴获的敌方机械蜘蛛与激光防护墙同归于尽，借此打开通往Freedom Head Quarters的道路。这个点子可是由Jinx想出来的噢，而且他还改装了这部机械蜘蛛，使之更为听话。这部遥控玩具的火力十分强劲，基本上只要一路冲进激光防护墙就OK了，无人能阻。任务结束后，杰克获得Torn赠与的Peace Maker。来到Metal Head作战前线指挥部内，Ashelin、Samos和Keira都在那里。正当商议作战计划时，敌人突然来袭。本任务的目的是击毁4部敌人的运输机，值得注意的是地面的导弹瞄准框，打到第2部时敌人会连续放2次导弹。完成任务后，返回前线指挥部。



在前敌指挥部里，Ashelin想代表全市人民向杰克致歉，不过杰克希望大家忘记以前的一切，现在他的行动只是纯属个人兴趣，现在有许多暗黑Eco晶体正在作着不同寻常的转移，这表明了有人在背后搞鬼，杰克猜测这是Veger或Errol的所做所为。正当大家在讨论之际，不速之客Veger突然出现，他阐述了自己的一套计划并妄图成为领导者 众人都表明立场站在杰克这一边，Ashelin毫不客气地对Veger下了逐客令。不过，要想实施众人计划的第1步，还必须重返下水道找到打开动力室的开关 看来这个任务又是非杰克莫属了。

动力室

这次的下水道中均为机械兵，而且还增加了激光装置，个别情况下需要蹲行才能通过。在水流湍急处的平台，杰克的动作要更为迅速。在下水道的尽头找到了动力室的开关后，我们就可以返回地面进入[illegible]已化身为电脑程序，现在他将助我们进入系统获取打开[illegible]工厂大门的[illegible]一[illegible]被吸进[illegible]电脑中[illegible]入眼帘的不是什么[illegible]而是[illegible]的世界[illegible]在这



3DM SMY
www.plumbook.cn

个迷你小游戏中，我们要操作达斯特吃掉版面内所有的豆子，同时也要躲避电脑病毒，当新的豆子生成机出现后一定要及早消灭它。当吃完版面所有的豆子后，在初始位置就会出现密码程序，尽快得到它吧。

重返 Spargus



乘坐飞船返回Spargus后，杰克的第1个任务为驾车收集沙漠中的所有Artefacts，特别需要注意的是收集中途需要飞跃断桥，这[illegible]时候要使用加速晶体或是在足够的速度下按[illegible]键。收集完所有的Artefacts后返回Spargus，与Damas见面后，他告诉杰克要找到自己战斗的意义。接下来赶到车库发动一辆越野车（推荐Sand Shark），参加保卫Spargus前门的战斗。本次任务需要在保护Spargus前门的条件下，击破地图上以红点表示的大型投石车，橙色的燃烧战车也需要注意，否则它们会撞击前门。完成任务后，发动Dune Hopper前往南方湖中心的建筑物中阻止强盗们。首先是一场60人斩的战斗，地面部分特别需要注意的是建筑物四周的投石车投掷前的标识，爆炸所产生的[illegible]区域。完成60人斩后，就是驾车追逐战，由于Dune Hopper的加速力比较一般，所以加速晶体的使用就决定了本次任务的胜负。在空阔地域不要放过加速的机会，比如一开始从吊桥处出来后到洞穴前，出洞穴后到村庄前，出村庄后到悬崖拐弯处。击破4部目标车辆后，任务完成。接下来就是在虫族巢穴的决战了，依然是操作Gila Stomper越野车，不过这次的目标变成了巢穴内的5条大虫。具体方法为赶到地图标识的绿色圆点处，当绿色圆点变红时大虫就会从地底现身，这时如果迟迟不开火的话，大虫就会利用头部的激光攻击杰克，所以最好当大虫一现身后就将车停好尽情地开火吧。返回Spargus后，杰克从Kleiver处获悉他将任务用品放在一头机械恐龙处了，看来只好再出发一趟了，[illegible]Sig负责驾驶，杰克负责射击，至于达斯特[illegible]他负责的是坐好和闭嘴。总体来说，光标的移动速度并不快，稳定性相对[illegible]，需要注意的[illegible]瞄准它的背部将炮台打掉更有利于车辆的安全。另外在天空中的机械翼龙也是优先考虑干掉的目标。结束任务后，杰克返回Heaven City。

观星台

回到Heaven City后，我们首先需要到上[illegible]滑板来[illegible]消灭有毒植物的树林，这次的任务是完成5次极限滑板障碍赛。来到闪光点后，用[illegible]击打石像的鼻子后，即可开始比赛。本次障碍赛的性质为一定距离间隔安排一次蓝色光圈，必须有效撞圈才能增加限定的时间，以石像为起点和终点环绕一周后，即算通过[illegible]难点在于[illegible]次障碍



赛时终点附近的滑板高跳（按下L1蓄力，然后按[illegible]），必须尽量蓄满和选择山[illegible]中央部位蓄力后[illegible]，完成全5次障碍赛后，杰克可以利用升起的石柱登上观星台。通过观察宇宙的情况，杰克得知了在宇宙中的巨大暗黑生物[illegible]吞食我们的[illegible]系统。结束观星后，返回前敌指挥部与Torn对话。

战争工厂

从前敌指挥部的后门搭乘自己的爱机飞往在空中的战争工厂，第1阶段的任务为扫射外围的黄灯，注意飞船的操作是[illegible]等于上升，[illegible]等于下降，R1发射机枪，◎键为发射威力较大的导弹。第2阶段的任务变成对付工厂四角的红色柱子，这时就需要使用威力较大的导弹了，最好待系统完全锁定好了再发射。潜入工厂内部后，从右侧通道的拐角处打破地面的木板来到下1层。沿途会遇到一些红色半球型装置，从中会按每3个一批无限飞出机械人，所以最好还是不予理会，直接赶路。遇到一些杰克个人无法通过的障碍或平台，就又到了达斯特大显身手的时候了。[illegible]几处障碍的设计均比较类似，除了在铁网上加上不同的激光装置并改变其发射的轨迹，第3处的风扇障碍就是个很好的例子，间隔相同距离的激光装置分布在铁网的左右两端，发射与正方形对角线轨迹一致的激光，[illegible]的三角形中心。此外第4处的障碍会增加两个快速移动的热能镭阁，这里可以将铁网看作3条独立的铁杠，使达斯特尽量在中央位置的铁杠就不会受伤了。接下来是在工厂内部的飙车，此时特别需要注意的是加速的利用，只有维持高速才能撞破拦路的铁闸，路上的小杂兵们是专门为玩家提供加速晶体的。环[illegible]一圈后，杰克顺利来到了第1层的另一部分。来到前方的平台，与Errol的战斗正式展开，战斗胜利后，杰克先后可得到光明Eco晶体和Mass-imploder。

攻击方式	战术打法
普通炸弹	只需要不停移动就可以躲开
普通炸弹（多目标）	躲避方法同上，不过该攻击会击碎部分地面，移动时需更加小心
范围炸弹	首先不停地移动，待光标变红的那一瞬间使用2段跳即可躲避
杂兵	每1次的杂兵不尽相同，除了最后一次推荐使用Gyro Burster外，其余情况均推荐使用轻巧的连发Vulcan Fury
小型炸弹	每1次消灭全体杂兵后，需尽快确定Errol的位置，然后射击处于他正下方的小型炸弹使其跌落地面，然后按□或○击打小型炸弹。

神庙中的Seem

回到Spargus的车库后，驾驶Dune Hopper前往神庙。首先径直来到原激光环绕装置的区域，变身为黑暗杰克按下R1蓄力使出冲击波击乡有裂痕的大门。此后沿途还有多处此类大门。最后来到[illegible]次赋予杰克光明力量的石像处，这次它赋予了杰克[illegible]行的光之翼。L2+X为开启光之翼，当杰克处于空中时，随着翅膀的扇动有节奏地点×键，这样杰克就可以在空中飞行一段距离。利用这一力量，杰克从石像右侧平台飞至中部的大门入口，进入后可以看到一个光明[illegible]。接下来就是[illegible]平台[illegible]空中飞人吧，来到终点与[illegible]，[illegible]送给了杰克[illegible]。任务完成后，杰克返回[illegible]



Spargus 保卫战

使用之前与Kleiver玩挑战记录的炮台[illegible]进攻的敌人，这次可不是说着玩的。敌人一共分为4批，每批3只，前3批出现在海滩，最后1批出现在Spargus中。射击敌人的要决在于先从两[illegible]打起，当目标锁定后[illegible]交替连打将其轰杀。敌人的攻击手段为抛掷炸弹与追踪光球，特别是第3批的海边敌人，一定要在后2个敌人出现前把第1个敌人干掉，否则3个敌人连续演出的"炸弹雨"肯定会让杰克不死也一身伤。这个时候如果不在乎什么无伤害的话，就把握住第1个与第2、3个敌人出现之间[illegible]光球的频率比炸弹稍微慢点。



观星奇遇

[illegible]的毒花每3个视为1组，每消灭1组即视为1个存盘点，所以不考[illegible]第一时间夺取炮台后就将注意力只放在毒花上吧，尽量避免敌人夺得炮台的情况出现，因为炮弹的射速非常快，伤害也高。结束任务后，登上观星台将Seem送给我们的Time Map装上望远镜，突然间一道光芒从望远镜中射出，杰克被吸入了Dark Maker Ship的系统中。任务随即变为摧毁Dark Ship的防御，而此时我们操作的是一个机械人，具体操作如下：



动作	键位
[illegible]	[illegible]
攻击、特殊动作	□
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
R1	搬动物品

在这部Dark Ship中，许多[illegible]需要用附近的炸弹球来轰碎，特别是最后的大型结核体需要数个炸弹球才能炸碎，两侧还有激光干扰，届时千万不要手软，狂点□就OK。

Metal Head的死期？

回到前敌指挥部，Ashelin布置给杰克的任务是沿途保护Jinx和Sig的飞船达到Metal Head的巢穴大门前。本任务分为两个部分，从前敌指挥部的地域脱离至Heaven City中心湖为止是第1部分，视为1个存盘点，其后到Metal Head的巢穴大门前为第2个存盘点。本任务中特别需要注意的是高速导弹和从[illegible]而降的野兽敌人，对付导弹我们只需要将光标放在飞船的尾部，而野兽敌人只能在其尚未跳上飞船前将其射杀了。此外本任务中80%的敌人都是冲着Jinx和Sig的飞船去的，应优先考虑消灭。任务完成后获得Super Nova。冲入Metal Head Tower后，选择左边的道路前进，在这里最主要的是最后阶段连续3个平台的[illegible]，[illegible]最后1个平[illegible]Super Nova[illegible]后再慢慢处理剩下的杂鱼。当杰克冲进塔的顶层时已

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

经过了，Errol已经唤醒了Dark Maker Ship，惟今之计只有暂时撤退再作商议。

别离的遗迹



杰克奉命去调查遗迹，入口的位置比较隐蔽，需要用滑板或飞翔才能到达。遗迹内的地形比较复杂，经常需要用到跳跃，而敌人的移动速度也比较快，推荐使用跳跃中先按○再按R1的360度旋转射击技巧。此外系统还会提示玩家变身为黑暗杰克利用蓄力冲击波打破大门，这与前面的关卡是一致的。在接近终点的部分，最后1个平台用飞翔显得太勉强，利用滑板比较安全，不过中途的跳跃精确度需要把握。正当杰克和达斯特一行被敌人包围时，Damas在千钧一发之际杀到解围。(因为杰克在进入遗迹内部前在入口处曾使用War Amulet呼唤过他)接下来的任务为开车逃离遗迹，关键点是维持高速撞毁电塔，只有撞毁了足够数量的电塔才能通过激光障壁。途中有许多杂兵，此外见到地面的导弹红色照准器时务必躲开。值得一提的是终点前的电塔，建议按如下顺序：下方的2座→中部的1座→终点前的1座。

正当杰克和Damas二人庆祝成功脱离时，一颗导弹瞬间飞到他们俩的眼前

“车开得不错，孩子，这是场不错的战斗，也是个挺适合死去的日子”Damas说

Damas的下半身已经被车子无情地砸碎了，他即将离我们而去，临终前，他请求杰克一定要帮他找到他的孩子，Mar，看着Damas拼尽最后一口气交到自己手里的红色Amulet，杰克呆住了

“是的，你是他的小孩，我从Damas身边将你带走以供实验，谁知道在地底时你失踪了”不速之客Veger又出现了

“你显得很悲伤，是不是我现在告诉你已太晚了呢？”Veger一脸幸灾乐祸地鬼笑着

“那么我、来、告，诉，你，吧，你是伟大的勇士Damas的儿子”

“谢谢你帮我打开了这扇门，别担心，很快我就会回来带你走出你的不幸的，哈哈哈哈哈哈哈”Veger一边狞笑着一边驾车离去

“从来没有一个人在伤害了我最好的朋友后，还能大摇大摆地活着吹嘘这件事的，让我们干掉他！”达斯特作出了大家心中的回答

Dark Ship中心的战斗



这一次的快速交通工具任务与上一次有所不同，坑道的出现位置更为[illegible]，这里纯粹就是考反应[illegible]，没有什么特别的诀窍，多试试总能通过的。接下来是限时在5分钟时间内来到Dark Ship的核心部分，其中的难点在于：一、齿轮形平台的跳跃提前量，起跳的时机在第1个齿轮差不多转到杰克面前时，然后一路跳跃前进不要有丝毫的懈怠。二、平台中的密集敌人，推荐使用Mass Imploder，因为它的激光有连锁效果，一炮可轻松解决2～3个敌人。任务结束后，因为行星防御系统的启动，巨大的激光柱贯穿了Dark Ship，在它崩坏之前我们必须寻路逃离。一开始朝着左侧的道路前进，不过也不需要太急，因为道路的崩坏是有一定规律的，目的只是用飞起的巨大铁板来攻击杰克。此时要保持耐心先躲避铁板，以免在跳跃途中被铁板砸中而Game Over。杰克和达斯特终于脱离了险境回到了Spargus的车库，而Errol所驾驶的巨型黑暗[illegible]，杰克的最终决[illegible]一触即发





决战

[illegible]的BOSS足部的[illegible]能源装置，因为BOSS也在不断移动，所以我[illegible]目标装置保持一定距离。当目标装置所在的足部落地后，就立即上前击破。本任务中比较实用的技巧是急刹车后180度转向，R1紧按不要放，这样会比较容易攻击位于足部前半部分的能源装置，当然最理想的情况是从侧面45度接近然后在大概5、6个车位的距离内[illegible]目标后，BOSS身体的上半部分脱离了足部坠落在Spargus的大门前。攀上几层浮台后，杰克来到了一个宽敞的平台，而这里相信便是决战的地点。最终BOSS为Errol操纵的暗黑恐龙，不过其难度相比起部分任务关卡较为简单，对于历经磨练的大家来说应当属于小菜一碟。



攻击手段	战术打法
触手拍击（3条）	使用黑暗杰克的×+□可以一击清场，否则的话只能慢慢地一条条对付了
杂兵攻击（2种）	被击中就会分裂的敌人和高速旋转战斗机，推荐使用2段Blaster的360度旋转射击，可以快速安全地清场
头部激光1（追踪）	不断移动
头部激光2（横扫）	把握时机使用2段跳，待BOSS的激光扫过后，就立即瞄准它头部后面的弱点给予其狠狠的一击

躲避完激光横扫后，别忘了补充一下杰克黑暗能量，方便对付下一轮的触手。



杰克和达斯特终于拯救了这个星球，他们成功了！老先知请求杰克随他们而去，因为未来的征途里有着更多的冒险，有更多的人需要杰克，这个宇宙同样也需要他去保护。那么达斯特呢？他的决定又如何呢？老先知满足了他心里最深处的渴望，就是……把Tess也变成一只Fuzzy Rats，这样一来情投意合的他们终于也可以在一起了。在宇宙飞船的轰鸣声中，杰克终于离开了我们，所有人都那么认为

但这时镜头却一转，就和本作中常有的美式幽默一样，杰克却出现在达斯特的身后

杰克：“我不会离开这里的，达斯特”

杰克：“正如我们之前所经历的每一次冒险一样，你从未离开过我身边一分一秒”

达斯特：“Oh yeah，life is good.”

是的，生命正是如此美好。谢谢你们，杰克和达斯特



&3DM
www.plumbook

文 逆天

王国之心 记忆之链

系统详解

说实话，在玩到游戏之前，笔者对这个游戏并不是太期待。一方面是由于公布的那些画面给人以照搬上代情节的感觉，另一方面则是由于笔者对卡片游戏实在是颇为苦手。不过当玩了游戏后我才发现，自己的这两个担心完全就是多余的。简单的卡片系统及开始时的教学即使令初学者也能在短时间内上手游戏，而剧情的精彩程度（尤其是利库篇）更是让《王国之心》的FANS大为兴奋，厂商巧妙地利用了“忘却之城”这个场所的设定，使游戏在商业性与游戏性上达到了完美的调和。好，不多说了，下面，就让我们再一次投身于那梦幻般的世界中吧。

基本操作

通常地图

十字键	移动
A	攻击
B	跳跃
L	—
R	
START	调出菜单
SELECT	调出地图

战斗画面

十字键	移动（※）
A	使用卡片／RELOAD
B	跳跃
L	向后翻卡片
R	向前翻卡片
START	暂停
SELECT	选择敌人卡片

注：连续按两下→或两下←是翻滚

菜单画面

十字键	移动光标
A	确定
B	取消
L	进入CARD OUT画面（卡片组菜单中） 向前翻页（吉米档案中）
R	进入CARD IN画面（卡片组菜单中） 向后翻页（吉米档案中）
START	退出
SELECT	选择卡片组（卡片组菜单中）

菜单画面指令

中日名对照

中文名	日文名	说明
卡片组	デッキチェック	整理取得的战斗用卡片
世界地图	ワールドマップ	查看所处世界的地图及房间情况
地图卡片	マップカード	查看取得的地图卡片
世界卡片	ワールドカード	查看去过的世界及其所处阶层
状态画面	ステータス	查看索拉的状态及所取得的ストック技
吉米备忘录	ジミニーメモ	随游戏的进程增加人物、卡片等的说明
中断存档	中断セーブ	可随时进行存档，但关机后便会消失

卡片系统

在战斗中，除了移动、跳跃、切换卡片外，玩家的其他一切行动都需要用卡片来完成。在击败敌人后会出现地图卡片或敌人卡片，而战斗用卡片则可以在地图上的机关处取得或是在莫古利商店中购得。下面，我们将对卡片的功能和使用方法进行详细介绍。

卡片组详解

卡片组共可分为三组，在其左面显示的便是该组中的卡片。在卡片组上按确定键的话会进入设置卡片组指令，六个指令从上到下分别是：1.装备卡片组。2.命名。3.清空卡片组。4.增加卡片。5.去除卡片。6.丢弃卡片。其中增加卡片和去除卡片菜单可分别用R和L的快捷键进入。需要注意的是，每张卡片都需要花费一定的CP值，数字越高所需的CP越高（0卡最高）。每个卡片组最多可放入99张卡片，而总计CP也不能超过索拉的最大CP，如果超过的话，必须令其降到最大CP之下才能退出菜单画面。

小技巧：在卡片组中选定卡片后连续按两下A便可将其排到后面的空位，而在空位上按两下A则可将后面的卡片移前

战斗用卡片

战斗用卡片共分为五种：攻击卡片、道具卡片、魔法卡片、召唤卡片、敌人卡片、同伴卡片。除了敌人卡片只能通过杀敌取得外、同伴卡片只能在战斗中取得外（战斗结束后便会消失），其他几种都可以在地图上的机关处取得或是在莫古利商店中购得。

如同地图卡片一样，战斗用卡片也分为0~9十种，在战斗中，数值大的卡会压制数值小的卡。举例来说，如果索拉使用数值7的卡片攻击，而对方同时使用的卡片数值在7以下的话（在画面下方中央显示），那对方就会被CardBreak（以下简称为CB）导致行动强制中断，但如果对方使用的卡片数值在7以上的话，被CB的便会成为索拉。另外，0数值的卡可以CB对方的任何行动，包括ストック技，但必须在对方使用卡片之后使用才会奏效，否则只会被无情地CB。

此外，在战斗中按SELECT键会切换到玩家放入卡片组中的敌人卡片，使用后会切换回来。

地图卡片

需要注意的是，地图卡片最多可拿到99张。

玩家如果想打开通过下一个房间时就必须使用地图卡，而根据使用的卡片不同，下个房间也会发生改变。地图卡共分为红、绿、蓝、黄四种颜色。此外还包括可进入特殊宝箱室的卡片。

红色类卡片对下个房间的敌人数量／种类产生影响
绿色类卡片对下个房间的发生的战斗产生影响
蓝色类卡片共分为宝箱卡、记忆点卡和莫古利商店卡
黄色类卡片主要是剧情房间专用卡片。

各种卡片具体效果请参看后文列表。

普通房间只需要卡片达到特定数字便可以打开，而有些剧情房间则对卡片颜色也有要求。当玩家攻击地图上关闭的门时便会进入卡片选择画面，画面中间会显示出要进入此门需要的卡片数字。而右下角则会显示出你选中的卡片都有那些数字的卡。用方向键选中想用的卡片后再选定合适的数字便可将门开启。需要注意的是，当门被打开后，玩家再次攻击门时依然可以选择将下个房间进行改变。

举例来说，“7↑”就代表需要7或者以上的卡片；“7↓”则代表需要7或以下的卡片；而“7＝”就必须要数字7的卡片才能打开。不过数字0的卡片可以打开除需要特定卡片外所有0～9数字的房间。此外，剧情房间和特殊宝箱室除了需要对应的黄色卡片外还需要耗费其他卡片，有时需要数值会大于9，这时只要令几张卡的数值相加大于或等于要求数值便可以了

RELOAD

在战斗中，玩家在左下的卡片槽中会找到RELOAD蓄力槽，切换到这里按住A键便会进行RELOAD，令已使用过的所有可以RELOAD的卡片再次出现，而RELOAD所需的时间则会根据RELOAD的次数而相应延长。

ストック技

在战斗中，按L＋R键会令选中的卡片放到画面的上方，最多可放上三张，此时再次按L＋R键的话便会连续使用这三张卡片，而系统认定攻击数值也是三张数值的累计（如果上面只有一张或两张的话，切换到RELOAD蓄力槽再按L＋R键便可以使用）。而如果放上的是特定卡片的组合的话，就会发动ストック技。

ストック技习得条件

1 升级时选择	2 开启宝箱
3 剧情发展自动习得	
4 达成某些条件（小熊维尼世界）	

在菜单的状态选项中可以查看已习得的ストック技说明及发动条件，玩家也可以参看后文的全ストック技列表。因为大部分ストック技都是需要按照特定顺序放置卡片才能使出来的，因此大家最好按照列表中写明的卡片顺序来进行使用。

需要注意的是，ストック技所使用的第一张卡片会无法RELOAD，也就是说无法在本次战斗中使用，因此最好将プレミア卡（请参看下文说明）或数值低的卡片作为发动ストック技的第一张卡片。

升级

当击倒敌人后便可取得其掉下的经验值水晶，而此时获得的经验值以及距离下次升级所需的经验值则会在画面左上方显示出来。升级时，玩家可以选择进行三个方面的强化。

1 HP，每次增加15 最大数值为560
2 CP，每次增加25，最大数值为1650
3 ストック技，在此处共可学会11种

莫古利商店

当用莫古利卡片开门时，便会出现莫古利商店。每开出商店，第一次进入时莫古利都会送你五张攻击卡片。在商店里可以购入或卖出战斗用卡片，红色为攻击卡片，蓝色为魔法卡片和召唤卡片，绿色为道具卡片，最下面的为三种的混合卡片包。购入卡片必须五张一包购入，在购入前你不会知道包中的卡片是什么，而且包内的卡片种类、数值为随机。最后需要提醒的是，卡片包的价格与包内的卡片等级并没有任何关系

连击

一般攻击可形成三连击，分别是打击、突刺及连击终结技，而当用ソルジャー令连击数＋1时，第三次攻击会变成打击，玩家可根据情况来选择卡片。

地图道具

在通常地图上，玩家有时会看到一些箱子、木桶等东西，将其破坏便可取得道具或战斗用卡片，而跳上某些障碍物时也会出现上述东西。道具共分为两种：绿色的小球可以回复HP，小球每个加16，大球每个加26；红色的小球可以增加MOOGLE POINT（在莫古利商店买卡片的货币），小球每个加2，大球每个加10。

玩家可以通过反复切换房间来回复HP或取得MOOGLE POINT和卡片，但需要注意的是，当道具和卡片出现在画面上时，如果进入菜单画面的话那它们便会消失。

プレミア卡

在战斗中，敌人有可能会掉落标有“P”字的道具，将其取得便可在本次战斗结束后便可随机将自己所用卡片组中的一张卡プレミア化。プレミア卡的特征便是卡片上会闪光，而作用则是：1.所需CP变少；2.商店卖价加倍。不过プレミア卡只能在每次战斗中使用一次，无法进行RELOAD，所以建议不要在卡片组中放入太多张。如果不想让卡片プレミア化的话，可以在轮盘画面中按B键取消。

全卡片作用介绍

攻击卡片（アタックカード）

名称	打击	突刺	连击终结技	攻击速度	属性	CB硬直	最初入手地点
キングダムチェーン	D＋	D＋	D＋	B	物理	B	初期拥有
デザイアーランプ	C＋	D＋	B	A	物理	B	アグラバー
トレジャーオブシー	C	C	B＋	B	物理	最小	アトランティカ
パンプキンヘッド	C＋	C＋	D＋	B	物理	A	ハロウィンタウン
フェアリーハープ	C＋	C＋	C	最快	物理	B	ネバーランド
ウィ[illegible]シュスタ[illegible]	C	C	D＋	A	物理	A	モンストロ
エグザミネイション	D＋	A	D＋	C	雷	A	トワイライトタウン
メタルチョコボ	C＋	C＋	B＋	C	无	B	オリンポスコロシアム（A）
パワーオブヒーロー	C＋	D＋	B	C	物理	A	オリンポスコロシアム
ライオンハート	B	B	B	D	炎	A	トラヴァースタウン（A）
ラストリゾート	C＋	C＋	D	A	物理	B	ワンダーランド
ラヴィアンローズ	A	D＋	C	A	物理	C	ホロウバスティオン
约束のお守り	B	最强	B＋	B	物理	B	剧情获得
过ぎ去りし思い出	A	A	D	C	无	A	[illegible]
ダイヤモンドダスト	B＋	B＋	B	最快	冰	最小	忘却之城（B）
片翼の天使	C	C	最强	A	炎	C	忘却之城（B）
アルテマウェポン	最强	最强	A	B	物理	B	忘却之城（B）
ソウルイーター 利库篇专用攻击卡片							

注：后面有（A）标记的代表要在该世界的特殊宝箱室内得到，后面有（B）标记的代表需要将索拉篇和利库篇各通关一次才能得到（二周目或者LOAD以前的存档都可以）

道具卡片（アイテムカード）

卡片名	效果
ポーション	瞬间RELOAD所有的攻击卡片，但不包括不能RELOAD的攻击卡片
ハイポーション	瞬间RELOAD所有的攻击卡片，而且包括不能RELOAD的攻击卡片
メガポーション	瞬间RELOAD所有的攻击卡片，而且包括不能RELOAD的攻击卡片，同时回复RELOAD槽
エーテル	瞬间RELOAD所有的魔法卡片和召唤卡片，但不包括不能RELOAD的魔法卡片和召唤卡片
メガエーテル	瞬间RELOAD所有的魔法卡片和召唤卡片，而且包括不能RELOAD的魔法卡片和召唤卡片
エリクサー	瞬间RELOAD所有的魔法卡片和召唤卡片，而且包括不能RELOAD的魔法卡片和召唤卡片，同时回复RELOAD槽
ラストエリクサー	瞬间RELOAD所有的攻击卡片、魔法卡片和和召唤卡片，而且包括不能RELOAD的卡片，同时回复RELOAD槽

地图卡片（マップカード）

卡片	效果
静じゃくなる暗	无心的数量变少
ひしめく暗	无心的数量变多，但容易掉落敌人卡片
ちからなき暗	战斗中无心持有的卡片数值降低
おおいなる暗	战斗中无心持有的卡片数值提高，但容易掉落敌人卡片
眠りの暗	地图上的无心陷入睡眠中不会行动
せまりくる暗	战斗中无心会多批出现，但容易掉落敌人卡片
プレミアルーム	战斗后プレミア化出现几率大大提升
ホワイトルーム	只有ホワイトマッシュルーム出现的房间
ブラックルーム	只有ブラックマッシュルーム出现的房间
武力へのめざめ	玩家的攻击卡片效果提升
魔力へのめざめ	战斗中魔法卡片效果提升
炼金へのめざめ	战斗中道具卡片效果提升
めぐりあいの地	一进入战斗便会出现一张同伴卡（有同伴的状态下）

卡片	效果
ていたいの暗	地图上的无心移动速度降低
ダメージアップルーム	攻击地图上的无心进入战斗后，第一批出现的无心HP会大幅度降低
スタンプラスルーム	攻击地图上的无心进入战斗后，所有的敌人都会以昏迷状态出现
やすらぎの宝	宝箱房间
守られし宝	有无心守卫的宝箱的房间
いつわりの宝	有无心守卫的有着3个宝箱的房间，但其中2个宝箱里是无心
一时の休息	记忆点房间
交じり合う世界	随机出现其他地图卡的效果
モーグリルーム	莫古利商店
はじめりのキーカード	剧情用卡片
みちびきのキーカード	剧情用卡片
真实へのキーカード	剧情用卡片
未知なる宝のキーカード	可进入藏有特殊道具的宝箱的特定房间

BOSS卡

卡片名	效果	使用次数	防御	弱点	CP
ガードアーマー	攻击卡片的攻击范围变大	30次攻击	–	–	30
パラサイトケイジ	必定CB对方使用的敌人卡，但对方如果不使用敌人卡的话便全然无效	使用1次	–		60
トリックマスター	被CB的卡片变为敌人CB用卡片减去我方被CB卡片后得到的数值	10次被CB		–	25
ダークサイド	使用后变成对方使用的敌人卡，但对方如果不使用敌人卡的话便全然无效	1次使用	–	–	99
トランプ兵	攻击卡片的攻速提升	30次攻击			55
ハデス	HP槽降为红色时，攻击卡片的攻击力上升	30次攻击	火属性伤害减少	受到冰属性伤害会昏迷	40
ジャファー	使用攻击卡（ストック技除外）时对方无法CB	20次攻击	–		65
ブギー	HP慢慢回复，当HP低下时回复量提升	10次回复	–	–	40
アースラ	受到的魔法伤害减半，但对召唤魔法无效	5次受到伤害	–		50
フック	HP在2以上时受到的伤害大于剩余HP的话不会死亡，而是HP减为1	效果3次发动	雷属性伤害减少	受到火属性伤害会昏迷	35
マレフィセントドラゴン	RELOAD槽填充时间增加，但攻击卡片的攻击力增加	30次攻击	–	–	70
リク	使用ストック技消耗掉的卡片可以再次RELOAD	5次ストック技	火、冰、雷属性伤害减少	–	80
アクセル	在受到伤害的硬直状态下也能够使用卡片	10次受到伤害	火属性伤害无效	受到冰属性伤害会昏迷	75
ラクシーヌ	移动速度提升	RELOAD15次	雷属性伤害无效	受到特殊属性攻击时伤害增加	60
ヴィクセン	当HP为0时自动复活并回复少量HP	1次发动	冰属性伤害无效	受到火属性伤害会昏迷	60
マールーシャ	STOCK技连续发动两次，但在对战时使用会令RELOAD时间增加	5次ストック技	炎、冰、雷、特殊属性伤害减少	受到的物理攻击伤害增加	99
レクセウム	连击时有较高几率令敌人即死，而在对战则改为连击时有较高几率令对方昏迷	50次攻击	冰属性伤害无效 物理伤害减少	受到特殊属性攻击时伤害增加	99
アンセム	使用ストック技时对方看不见发动方使用的卡片（可用于通信对战）	10次ストック技	炎、冰、雷属性伤害减少	–	60

注：レクセウム和アンセム需要将索拉篇和利库篇各通关一次才能得到（二周目或者LOAD以前的存档都可以）

敌人卡片（エネミーカード）

卡片名	效果	使用次数	CP
シャドウ	持有的所有卡片的数值增加1	RELOAD2次	25
ソルジャー	连击数加1	RELOAD3次	20
ラージボディ	完全防御来自于前方的物理攻击	RELOAD1次	40
レッドノクターン	火系魔法／技能攻击力上升	RELOAD1次	20
ブルーラプソディ	冰系魔法／技能攻击力上升	RELOAD1次	20
イエローオペラ	雷系魔法／技能攻击力上升	RELOAD1次	20
グリーンレクイエム	回复系魔法／技能回复效果上升	RELOAD1次	20
パワーワイルド	持有的所有卡片的数值逆转（1→9 2→8，3→7，以此类推），但0卡不变	RELOAD1次	40
バウンシーワイルド	自动吸收掉落的卡片和道具	RELOAD5次	10
エアソルジャー	可以在移动时进行RELOAD	RELOAD3次	30
バンディット	连击最后一击的威力增强	RELOAD1次	30
ファットバンディット	从背后攻击敌人时的威力增强	RELOAD1次	40
バレルスパイダー	高速RELOAD	RELOAD3次	30
サーチゴースト	使用攻击卡片攻击敌人时可吸收HP，但敌人掉落道具数量大大加少	RELOAD1次	35
シーネオン	持有的所有卡片的数值随机变化	RELOAD1次	20
スクリューダイバー	持有的所有卡片的数值减少1	RELOAD1次	15
アクアタンク	卡片用完后自动RELOAD	RELOAD1次	30
ワイトナイト	跳跃力大大加强	RELOAD3次	15
ガーゴイル	进入隐身状态令敌人无法发现，但受到攻击时依然会受到伤害	RELOAD1次	30
ハイレーツ	持有的所有卡片的数值变为0	RELOAD1次	30
エアハイレーツ	使用道具卡片时敌人无法CB	RELOAD3次	30
ダークボール	对手无法看到发动者使用的卡片（可用于通信对战）	RELOAD3次	25
ディフェンダー	受到的物理伤害减少	RELOAD1次	25
ワイバーン	RELOAD时不会令RELOAD所需槽增加	RELOAD3次	25
ウィザード	所有魔法的威力／效果提升，但无法使用召唤卡片	RELOAD1次	30
ネオシャドウ	敌人的HP慢慢减少	RELOAD1次	25
ホワイトマッシュルーム	使用同伴卡时回复少量HP	RELOAD3次	25
ブラックファンガス	随机使用一张敌人卡片	RELOAD1次	20
クリーププラント	使用回复系魔法／技能时敌人无法CB	RELOAD1次	35
トルネードステップ	RELOAD蓄力槽降为1	RELOAD1次	25
ラウドネス	所有召唤卡片的威力／效果提升，但无法使用魔法卡片	RELOAD1次	20

同伴卡片（フレンドカード）

名称	效果
ドナルドダック	随机使用ファイア、ブリザド、サンダー、ケアル魔法
グーフィー	以盾牌攻击敌人
アラジン	一面奔跑一面用剑攻击敌人　玩家可以控制攻击的方向
ジャック	随机使用3次魔法（ファイア、ブリザド、サンダー、グラビデ）
アリエル	旋转着攻击敌人
ピーターパン	以剑攻击敌人
ビースト	以身体冲撞攻击敌人
绿色米奇	令战斗地形或形势变得有利
王样（米奇）	HP回复，攻击全体敌人并造成昏迷效果，同时RELOAD卡片

注1：绿色米奇只会在部分BOSS战中出现，而王样（米奇）只会在利库篇中出现。
注2：类似彼得·潘、杰克这样的同伴卡只能在其专属的世界中得到。

召唤卡片

シンバ	召唤狮子王辛巴令前方敌人受到伤害
ダンボ	召唤小飞象，在一定时间连续向敌人发动冰系魔法攻击
バンビ	召唤小鹿斑比令其掉落回复HP的道具
ムーシュー	召唤木须龙向敌人发动火系魔法攻击
ジーニー	召唤神灯精灵镇尼，随机使用3次魔法（サンダラ、グラビラ、ストップラ）
ティンク	召唤小妖精珍嘉　在一定时间内令HP徐徐回复
クラウド	召唤克劳德攻击敌人两次

魔法卡片（マジックカード）

卡片名	效果
ファイア	火系魔法
ブリザド	冰系魔法
サンダー	雷系魔法
ケアル	HP回复系魔法
グラビデ	重力系魔法，敌人HP越高所造成的伤害便会越大
ストップ	时间系魔法，令敌人暂时无法行动
エアロ	风系魔法

可在普通宝箱室内得到的卡片／技能

世界	卡片／技能	种类
トラヴァースタウン	无	
ワンダーランド	ストップ	魔法卡片
ハロウィンタウン	ミラクルギフト	ストック技
オリンポスコロシアム	ブリザドレイド	ストック技
モンストロ	ファイアレイド	ストック技
アグラバー	グラビデ	魔法卡片
アトランティカ	ホーミングブリザラ	ストック技

世界	卡片／技能	种类
ネバーランド	テレポ	ストック技
ホロウバスティオン	凶斩り・改	ストック技
デスティニーアイランド	ジャッジメント	ストック技
トワイライトタウン	ファイガブレイク	ストック技
忘却之城	ダイヤモンドダスト、アルテマウェポン レクセウム、アンセム	攻击卡片 攻击卡片 敌人卡片

可在"未知なる宝"房间内得到的卡片／技能

在10层以上时，战斗中有时会得到卡片"未知なる宝のキーカード"。用其打开各世界的特殊宝箱室后会得到特定卡片，而之后就可以通过宝箱、地图机关或莫古利商店得到已经取得的战斗用卡片了。"未知なる宝のキーカード"最多只能持有一张，所以取得之后就去使用吧。

世界	卡片／技能	类别
トラヴァースタウン	ライオンハート	攻击卡片
ワンダーランド	ストップレイド	ストック技
ハロウィンタウン	グラビデレイド	ストック技
オリンポスコロシアム	メタルチョコボ	攻击卡片
モンストロ	アクアスプラッシュ	ストック技
アグラバー	ファイアドナルド	ストック技
アトランティカ	クエイク	ストック技
ネバーランド	サンダーレイド	ストック技
ホロウバスティオン	ムーシュー	召唤卡片
デスティニーアイランド	ラストエリクサー	道具卡片
トワイライトタウン	テジョン	ストック技

游戏心得

1.S／L大法

在本作中，S／L的最大作用便在宝箱室以及莫古利商店。由于宝箱中的物品和莫古利商店中的卡片都是随机出现的，因此玩家可以先创立一个有SAVE点的房间然后再将与其相连的另一个房间改为宝箱房或者莫古利商店，这样就可以利用S／L大法来得到自己期望的卡片了。尤其是高数值的克劳德卡更是攻关杀敌的必备良品。

2.黑白蘑菇大攻略

使用地图卡片ホワイトルーム、ブラックルーム后，便会令下一个房间内出现白色或黑色的蘑菇无心。玩过一代的朋友一定会对它们有着深刻的印象，但对于没玩过的朋友来说，也许就不知道该如何对付他们了。如果你对这两个家伙感到头疼的话，就请看下面的应对方法吧。

白色蘑菇 在进入战斗前一定要先准备好ファイア、ブリザド、サンダー这三张魔法卡，然后在进入战斗画面时千万不要贸然进攻，不然的话白蘑菇便会立刻逃跑。玩家应该密切注意它的动作，当其低下头的时候就用ファイア攻击，仰头的时候用ブリザド攻击，而当它头顶出现灯泡的时候使用サンダー攻击，只要正确命中三次便可达成条件，并且必定会出现标有"P"字的道具以令一张卡プレミア化。

黑色蘑菇 直接进攻即可，不过当其变成白色的时候是无敌状态。将其消灭后百分百会得到宝箱卡片或者敌人卡片。

3.人物培养方向

索拉升级时，前期最好以CP为主，等到了游戏中期时再提升HP（提升到400左右即可）。至于ストック技偶尔提升一下就可以了。

利库升级时，AP应该是最先考虑提升的，而HP和索拉一样，等到游戏中期时再提升也不迟，但要注意在游戏末期的一战对付仿制品利库时是无法回复HP的，如果那时利库HP过少的话就可能陷入苦战。至于DP也是偶尔提升一下即可。

4.组合卡片

在对付后期的BOSS时，玩家的普通攻击很容易被CB，而回复HP时更是如此。建议在使用回复魔法时将ケアル与点数小的攻击卡片组合起来使用，只要不将其放在第一张即可。损失一张攻击卡片却换取自己的生命，这交易很合算了

BOSS战详细攻略

索拉篇

由于卡片可以改变除剧情房间外所有房间的情况，所以流程对于这个游戏来说基本上毫无意义，在地图画面下以叹号标记的房间便是剧情房间，在每个世界中都会有1～3个剧情房间，玩家只要按照下文所列出的顺序进入便可开启通往上一层的通道。而BOSS战，则将成为我们今天要讲的重点。

需要注意的是，在打完第一个世界トラヴァースダウン后，玩家可以自行选择ワンダーランド、オリンポシコロシアム、アグラバー、ハロウィンタウン、モンストロ的顺序来进行攻略。而当通过这五个世界，也就是即将前往第七层时可选择的世界则是アトランティカ、ネバーランド、100エーカーの森以及ホロウバスティオン。

1F トラヴァースダウン

剧情房间顺序　左下→左中→左上

BOSS：ガードアーマー

毫无难度，一直攻击便可以了，当其跳起令地面震动时就跳起或者利用翻滚的无敌时间来躲避。另外使用米奇卡的话可以令其暂时分解而无法攻击，趁此机会猛攻吧。

1F　大厅

BOSS：アクセル

虽然是黑衣人的一员，但在此战中アクセル明显没有拿出真正的实力。虽然其会瞬移，但却没有什么值得注意的攻击方式，当他放出火墙时可以轻松利用翻滚越过，而投掷飞轮没有什么太好的躲避方法，尽量不要长时间待在一条线上吧。

2F　ワンダーランド

剧情房间顺序：左中→右下→上

BOSS：トリックマスター

这个BOSS的弱点在上身，因此要跳起进行攻击，不过使用米奇卡后可以跳到出现的桌子上直接进行攻击，这样也不会受到它地震攻击的影响。另外，它发火球的招式比较明显，只要留意的话并不难躲避。

3F　オリンポシコロシアム

剧情房间顺序　右下→下→上

BOSS：クラウド

在此场战斗中，玩家将会面对的是被冥王哈迪斯欺骗，说要帮其找回丢失的记忆的克劳德。一定要小心他那三段攻击的超究武神霸斩，及时CB或者用连续翻滚来躲避吧。如果觉得硬拼比较困难的话那就一直逃吧，过不了多久克劳德便会将卡耗费得无法使用超究武神霸斩了。

BOSS：ハデス

在前几个BOSS中，冥王哈迪斯算是最难对付的一个BOSS了，他所使用的卡片数值也都比较高，因此建议玩家最后将オリンポシコロシアム放到最后再进行攻略。它的弱点是冰属性，在此战前带上几张ブリザド卡吧。哈迪斯最危险的一招便是双手喷火的连续攻击，看到他发此ストック技的时候一定要及时CB，另外，当哈迪斯的HP被削减至少量时会发动底力，此时难度骤然提升，所以一定不要看看到胜利在望就掉以轻心了。

4F　アグラバー

剧情房间顺序　左中→上→下

BOSS：ジャファー

不要被眼前的敌人迷惑了，玩家要对付的不是魔人贾方，而是一直在上空抓着神灯飞来飞去的鹦鹉。在火海中的三个平台会不规则地升高，跳到最高的平台上便可攻击到鹦鹉。至于贾方的攻击其实不用顾虑太多，他投掷大火球时只要以平台为掩体便可以躲开。

P.S：在本战中建议使用ワイトナイト的敌人卡，这样便可以直接跳起攻击鹦鹉了。

5F　ハロウィンタウン

剧情房间顺序：右上→中→下

BOSS：ブギー

毫无任何难度的一场战斗，一开始玩家无法攻击到身处在上一层躲在铁栏后的巫奇，不过只要CB他所投掷下来的骰子（卡片数值为7）便会令铁栏降下一些，当CB三次后便可跳到平台上对其开始攻击了。反复几次便可将其消灭。

6F　モンストロ

剧情房间顺序：右下→左下→右上

BOSS：パラサイトケイジ

由于地上布满了胃酸，索拉一踩在上面便会受伤，因此应该站在那几个浮萍上进行攻击。另外，米奇卡的功能是令索拉在一定时间内即使踩在胃酸上也不会受伤，使用后便立即抓住机会上前猛攻吧。

BOSS：シャドウ**连战**

在这场战斗中，无心是会不断出现的。请注意画面右上方的那条鲸鱼状的计量计，当击倒无心时便会增加，而在一定时间内没有击倒无心的话它便会减少，当令其加满的话便可取得胜利。建议使用克劳德或辛巴等可以进行大面积攻击的ストック技尽快结束战斗。

6F　大厅

BOSS：ラクシーヌ

拉克西努的移动速度很快，虽然其攻击威力并不算高，但基本上都能形成连击，算是以数量换取质量吧（-_-）。她的主要攻击有四种：

1.多段连击。没什么好办法，用0卡CB吧。

2.多重电光扫射。尽量不要与其站在同一水平线上，来回移动即可。

3.电闪雷鸣。用三张卡片发出的ストック技，看到其将卡片组合好便一直移动即可躲开。

4.雷电吸引。最讨厌的一招，即使玩家跑到版边上也会被此招击中吸到拉克茜努面前，而且变为昏迷状态，这时等待索拉的又会是一套连技。所以一看到雷电发出便用跳跃或翻滚来躲避吧。

7F　アトランティカ

剧情房间顺序：下中→右→左

BOSS：アースラ

虽然攻击那四条触手不会对阿苏拉造成伤害，但只有将一条打掉后才能直接攻击其弱点的头部。而如果使用米奇卡的话则会令阿苏拉降下来得以直接攻击其头部。如果被其吐出的气泡击中的话会陷入昏迷状态，而她用三张卡片发出的雷击威力很大，不过由于其发招时间长，在此期间远离她便可以躲开了。

7F　大厅

BOSS：リクニレプリカ

虽然利库的速度比较快，但实力却非常弱，几乎没有什么值得注意的攻击技，尽管其连击的第二下会令索拉陷入昏迷状态，但命中的几率却不大，算是比较轻松的一场战斗。

8F　ネバーランド

剧情房间顺序　右中→下→上

BOSS：フック

钩子船长的主要攻击方式是投掷炸弹，而且威力极大，尤其是连续投掷六颗炸弹的ストック技的威力更是恐怖。在本战中对翻滚的合理运用将是决定胜负的关键，当钩子船长濒死时会发出威力极强的ストック技，在此之前先准备好一张0卡用来CB吧。

8F　大厅

BOSS：リクニレプリカ

与上次比起来，这次リク会用ストック技"ダークファイカ"了，不过翻滚便可躲过，但要注意好提前量。

9F　100エーカーの森

在本关中，索拉的任务是帮助小熊维尼找到他的朋友（发生特定事件），虽然说直接跑到另一侧也能通过这一世界，但完成那些事件的话会获得特殊奖励。

在带领维尼前进的路上按R键便可召唤维尼来到自己身旁，而当右上角的蜂蜜消耗完后（或者离其过远时）维尼便会睡着一段时间，因此看到蜂蜜快不够的时候就将他带到路上的蜂蜜罐前令其喝下便可补充蜂蜜。

寻找同伴	事件触发方法	特殊奖励
ピグレット	令维尼靠近它即可	コンフュ（ストック技）
オウル	让维尼抓着由多个气球组成的大气球升到空中即可找到它	エグザミネイション（攻击卡片）
ルー	让维尼掉进那个附近有足印的洞里面	エリクサー（道具卡片）
イーヨ	让维尼接近它尾巴对面的马蜂窝，然后砍马蜂窝	バインド（ストック技）
ティガー	完成ルー事件后来到其所在地旁的树桩群前，令维尼按顺时针或逆时针的顺序跳一遍即可触发事件（等其爬上木桩后到另一个木桩那里召唤它）	パラダイススタンプ（ストック技）
ラビット	让索拉和维尼都跳到起点不远处的推车上令其坏掉，然后来到终点前附近，用键刃令滚落的莴苣停下，当停止14个时便会发生事件	シンクロ（ストック技）
プー	将维尼带到终点处即可得到	バンビ（召唤卡片）

10F　ホロウバスティオン

剧情房间顺序：上→下→左上

BOSS：マレフィセントドラゴン

マレフィセントドラゴン的HP很高，而且必须攻击其头部才能对它造成伤害，因此玩家要做好进行持久战的准备。它从口中喷出的绿色火焰会令索拉进入昏迷状态，不过如果熄灭地上残留的火焰的话便可得到米奇卡令石堆出现，跳到上面进行攻击就无须担心BOSS的连续地震攻击了。

11F　大厅

BOSS：ヴィクセン

威克塞恩的攻击力不高，但只有从身后攻击他才能对其造成伤害（魔法及召唤不受影响）。不过他的攻击方式都很容易躲避，因此不用花多长时间便可将其击败。

11F　トワイライトタウン

剧情房间顺序　上

BOSS：ヴィクセン

与上次相比，这次威克塞恩的实力有如脱胎换骨，不仅速度变快，而且新增的连刺冰柱也是颇令人头疼的技巧。虽然说一直移动便可躲开攻击，但因为他还会不时在地上变出几块冰壁，索拉一踩在上面便会滑倒，所以一定要注意躲避时的方向。建议在此战前多带几张魔法卡和召唤卡（冰属性除外），尤其是克劳德卡，这样便可尽快结束战斗。

BOSS：リクニレプリカ

攻击方式与上次没有太大区别，只要注意翻滚躲避他的突进攻击便可轻松取胜。

12F　デスティニーアランド

剧情房间顺序　下→右下

BOSS：ダークサイド

无须着急攻击，因为只有BOSS将手放到地上时玩家才能对其造成伤害。当其放出光球时要用翻滚躲避，而地震时也是如此，另外的冲击波只要不离其太近便无须担心。总的来说，算是游戏后期最简单的一个BOSS（一代时也是如此……），只不过是HP高些而已。

12F　大厅

BOSS：リクニレプリカ

这是与利库的最后一次战斗，但这次玩家就要打起十二分的精神来了，苦战将是不可避免的事情。利库的ストック技ダークオーラ威力极大，而且一旦被击中一次以后几次攻击便有可能全部命中，多准备几张0卡来CB吧。另外需要注意的便是ダークファイカ的能量弹攻击，因为这招的速度很快，想要翻滚时也许已经来不及了，所以应该注意提前量。

BOSS：ラクシーヌ

与上次战斗基本没有太大区别，只不过她新增了一个ストック技，及时CB即可。

13F　忘却之城

剧情房间顺序　最上→最右

BOSS：アクセル

这是第　次与阿克塞尔交锋，他的ストック技中最有威胁的便是抛出追踪火球的那一招，被连续击中的话便会受到重创，虽然直接翻滚躲开也可以，但还是建议CB。不过由于其身上携带有多张0卡，因此索拉的ストック技对其一般也不会奏效，接近先CB其攻击然后利用硬直时间猛攻吧。

BOSS：マールーシャ

马尔夏的ストック技共有两种，漫天樱花虽然是全屏攻击，不过只要掌握好时机便可利用翻滚的无敌时间躲过，而且攻击力也不高；另一招的镰刀攻击出招前会有明显的标志，一看到就远离其身旁便可以了。与ストック技比起来，他的通常攻击实际上更具威胁，虽然出招慢，但一旦被击中便会受到重创。

BOSS：マールーシャ**（第二形态）**

虽然是最终一战，但其实并没有什么难度，马尔夏既不会组合卡片，而且卡片的数值也没有9的，只是需要花一些时间就是了。第二形态的马尔夏会乘坐一只巨大的无存出现（有些像《王国之心2》预告片中出现的那只），而且也要分两个阶段解决。

第一阶段下，只要让索拉攻击无存前方的两把镰刀即可，马尔夏依然会使用漫天樱花攻击，应对方法也是一样的，而他也会放出三个浮游炮，由于水平线不好掌握的缘故，也许会连续多次无法击中浮游炮，但其实当看到其即将发射的时候随便使用一个数值高的卡片便可CB令该浮游炮消失。

当将镰刀破坏之后，便会进入第二阶段的战斗。此时马尔夏的攻击方式共有四种，而且是依次进行。

1.镰刀冲击波五连发，跳起躲开即可，但建议CB掉以跳起攻击本体。

2.浮游炮，对付方法如上一形态，当CB时也可攻击本体。

3. 撞地冲击波，跳起躲开即可。

4. 冲撞攻击，翻滚躲避，但建议CB。

当CB掉冲撞攻击后，索拉便可跳到无存上，这也是对马尔夏进行总攻的最佳时机。此时马尔夏会放出浮游炮，无视它们直接进攻本体，建议用数值高的克劳德卡或者将其组合来进行攻击。

当经过一段时间后索拉会被强制吹下无存，然后马尔夏又会按照上述步骤攻击，重复多次即可将消灭。

索拉篇通关特典

1. 利库篇（Reverse / Rebirth）出现
2. 通信对战模式出现

利库篇（Reverse / Rebirth）

利库篇能去的世界与索拉篇是一样的（没有100エ　カ　の森），但一般来说只有1~2个剧情房间，在地图上一眼就能看出来，因此在下面就不做说明了。不过利库最初出现的世界是ホロウバスティオン，最初可选择的世界则是トラヴァ ースダウン、アグラバー、モンストロ以及ネバーランド，而第二次可选择的世界是アトランティカ、オリンポシコロシアム、ワンダーランド以及ハロウィンタウン。

利库可以使用的攻击卡片只有一种，而且不能取得攻击卡片，而是在每个世界中由系统自动配置，而玩家也无法在卡片组中对利库的卡片进行调整。另外系统还会在每个迪斯尼世界中令利库可以使用该世界的一张敌人卡，但只能在该世界中使用，但得到的BOSS卡则可以保留。

升级

与索拉不同，利库并没有CP这一数值，而ストック技也是初期便全部拥有（共有四种，就是索拉篇最后一次和利库交锋时他使用的那三种以及米奇卡组合的一种），取而代之可提升的则是HP、AP（攻击力）、DP（暗之力）。

ストック技

技名	效果	条件
ダークブレイク	跳起自空中向敌人进行攻击	攻击卡片×3 合计数值5~15
ダークファイカ	发射暗之能量弹	攻击卡片×3 合计数值16~25
ダークオーラ	连续多次进行横穿全屏的突进攻击	攻击卡片×3 合计数值27
MMミラクル	HP回复　攻击全体敌人并造成昏迷效果　同时RELOAD卡片	王样卡片×2（3张卡片会令回复量提升）

暗之力（Dark Power）

这是利库心中的暗之力量，当在战斗中CB敌方的攻击，或者自己受到伤害时都会提升这场战斗中的DP值（可在头像下面看到），当DP达到30后便会进入“D模式”。

在D模式下，利库的攻击力、速度、跳跃力都会得到增强，攻击方式也会有所不同，而且只有在此模式下他才可以使用ストック技（MMミラクル除外）。玩家在升级时提升的DP会影响到D模式的持续时间，当DP降为0时利库便会恢复到原来的样子。

利库篇新增BOSS

由于利库篇的BOSS大多与索拉篇一样，而且利库的跳跃力和速度比索拉快，因此难度还会更低一些。所以下面我只会介绍利库篇新增BOSS的打法，其他的请参照索拉篇来进行攻略。

地下11F　大厅

BOSS：アンセム

前作的最终BOSS，玩过前作的朋友应该对这场战斗中他的连续冲刺攻击还有着深刻的印象，建议看到他发连冲技时用0卡CB，跳跃躲闪也可。另外他的几种攻击都不难躲，连续进攻即可结束战斗。

地下4F　大厅

BOSS：レクセウス

攻击力和HP都很高的一个BOSS，尤其是他的连击更是会对利库造成很大伤害，而他的震地攻击更是会令地面倾斜。雷克赛斯的ストック技是岩石碎片攻击，跳跃进行躲避即可，不过还是建议用0卡CB。当进入D模式后就用连击或者ダ　クオ　ラ解决他吧。

地下1F　忘却之城

BOSS：アンセム

这将是非常困难的一场战斗，尤其是当安塞姆发出ストック技，屏幕变黑时一定要用0号卡或ストック技CB，不然极有可能被连击至死。虽然他背后的无心会经常替其防御，但本场战斗最好还是选择近战，即使进入D模式是也是如此。因为除了ダークファイカ外的ストック技都会被其防住，而他的电光攻击以及连续冲刺更是令人防不胜防。在这个世界中有四张0卡放在卡片槽的最后，善加利用它们将是决定胜负的关键所在。

ストック技全列表

攻击系

技名	效果	发动条件
スライドダッシュ	在地上进行滑动攻击	同种类的攻击卡片3张，合计数值10~15
ファイナルブレイク	对敌人进行无视距离的强力二连击	不同种类的攻击卡片3张，合计数值10~15
スタンインパクト	令自己周围的敌人昏迷	同种类的攻击卡片3张，合计数值20~23
ザンテツケン	使用后对方被CB的卡片无法进行RELOAD	攻击卡片3张，合计数值0或者27
ストライクレイド	投掷键刃攻击令敌人昏迷	攻击卡片3张，合计数值24~26
ソニックレイヴ	突进攻击，看准时机按A键的话最多可进行6次追加攻击	不同种类的攻击卡片3张，合计数值20~23
ラストアルカナム	键刃连续攻击	攻击卡片3张，合计数值1~6
ラグナロク	飞起后键刃前出现光弹，移动后按A键便可发射	攻击卡片3张，合计数值7~9
トリニティリミット	超强的全体攻击	攻击卡片×1、唐老鸭卡×1、果非卡×1

召唤系

技名	效果	条件
フラウドロア	召唤辛巴攻击前方敌人并附加昏迷效果	シンバ×2（3张卡片会令攻击力提高）
スプラッシュ	召唤小飞象在一定时间连续向敌人发动冰系魔法攻击	ダンボ×2（3张卡片会增加攻击范围）
ハラダイス	召唤小鹿斑比令其掉落回复HP的道具	バンビ×2（3张卡片追加全体敌人昏迷效果）
ハラダイススタンプ	召唤小鹿斑比令敌人进入混乱状态	バンビ×2、攻击卡片×2
フレアブレス	召唤木须龙向敌人发动火系魔法攻击	ムーシュー×2（3张卡片会追加攻击次数）
ショ　タイム	召唤神灯精灵镇尼，随机使用6次魔法（サンダラ、グラビラ、ストプラ）	ジーニー×2（3张卡片会令魔法次数变为9次）
ツインクル	召唤小妖精珍露，在一定时间内令HP徐徐回复	ティンク×2（3张卡片会延长持续时间以及增加回复量）
凶斩り	召唤克劳德进行三连击	クラウド×2
超究武神霸斩	召唤克劳德发动超强的超究武神霸斩（三连击）	クラウド×3
凶斩り・改	召唤克劳德进行无视距离的单体攻击	クラウド×1、ストップ×1、攻击卡片×1
マジック	随机使用两次中级魔法（ファイラ、ブリザラ、サンダラ、ケアルラ）	ドナルド×2（3张卡片会改为使用上级魔法）
ファイアドナルド	召唤唐老鸭进行全体攻击（观赏性极佳）	ファイア×1、ドナルド×1、魔法卡片×1
グーフィーアタック	召唤果非进行突进攻击，附带昏迷效果	グーフィー×2
グーフィートルネード	召唤果非进行大范围的回旋攻击	グーフィー×3
ストームトーハー	召唤阿拉丁一面奔跑一面用剑攻击敌人 玩家可以控制攻击的方向	アラジン×2（3张卡片会延长持续时间）
サプライス	召唤杰克随机使用3次中级魔法（ファイラ、ブリザラ、サンダラ　グラビラ）	ジャック×2（3张卡片会改为使用上级魔法）
スパイラルウェイブ	召唤小美人鱼旋转着攻击敌人	アリエル×2（3张卡片会延长持续时间）
スラストラッシュ	召唤彼得・潘以剑攻击敌人	ピーターパン×2（3张卡片会延长持续时间）
フェロシアスランジ	召唤野兽突进攻击敌人	ビースト×2（3张卡片会令攻击力提高）

魔法系

技名	效果	条件
ファイラ	火系中级魔法　单体攻击	2张ファイア卡片
ファイガ	火系上级魔法　单体攻击	3张ファイア卡片
ブリザラ	冰系中级魔法　范围攻击	2张ブリザド卡片
ブリザガ	冰系上级魔法，范围攻击	3张ブリザド卡片
サンダラ	雷系中级魔法　范围攻击	2张サンダー卡片
サンダガ	雷系上级魔法　全体攻击	3张サンダー卡片
ケアルラ	回复系中级魔法	2张ケアル卡片
ケアルガ	回复系上级魔法	3张ケアル卡片
グラビラ	重力系中级魔法，范围攻击	2张グラビデ卡片
グラビガ	重力系上级魔法，范围攻击	3张グラビデ卡片
ストプラ	时间系中级魔法	2张ストップ卡片
ストプガ	时间系上级魔法	3张ストップ卡片
エアロラ	风系中级魔法，范围攻击	2张エアロ卡片
エアロガ	风系上级魔法，范围攻击	3张エアロ卡片
ファイアレイド	投掷键刃的火属性攻击	ファイア×1、攻击卡片×2
ブリザドレイド	投掷键刃的冰属性攻击	ブリザド×1、攻击卡片×2
サンダーレイド	投掷键刃，击中敌人时追加ブリザド攻击	サンダー×1　攻击卡片×2
グラビデレイド	投掷键刃，击中敌人时追加グラビデ攻击	グラビデ×1、攻击卡片×2
ストップレイド	投掷键刃，击中敌人时追加ストップ效果	ストップ×1、攻击卡片×2
ジャッジメント	投掷键刃对全屏敌人各攻击一次	エアロ×1、攻击卡片×2
リフレクトレイド	投掷键刃对敌人进行连续追击，但如果敌人不在范围内的话便只会在索拉身旁旋转	クラウド×1、攻击卡片×2
ホーミングファイラ	发射火球对敌人进行追击，命中后以其为半径追加范围攻击	エアロ×1、ファイラ×1、魔法卡片×1
ファイガブレイク	向前方进行大范围的火属性强力攻击	ファイア×1、ムーシュー×1、攻击卡片×1
メガフレア	向前方发射火球，命中后追加大范围的最强火属性攻击	ムーシュー×1、ファイア×2
ホーミングブリザラ	发射冰弹对敌人进行追击，命中后以其为半径追加范围攻击	エアロ×1、ブリザラ×1、魔法卡片×1
アクアスプラッシュ	跳起后以水柱攻击	ブリザド×1、ファイア×1、エアロ×1
ショックインパクト	令前方的所有敌人昏迷	シンバ×1、攻击卡片×2
トルネド	风系范围攻击，除伤害外附加昏迷效果	エアロ×1、グラビデ×1、召唤卡片×1
クエイク	造成地震攻击地上的所有敌人	グラビデ×1、シンバ×1、魔法卡片×1
デジョネーター	对最近的敌人发动即死魔法，但不会取得经验值	ストップ×1、グラビデ×1、エアロ×1
デジョン	敌全体即死魔法，但不会取得经验值	ストップ×1、エアロ×2
バインド	令所有敌人无法行动，但攻击命中后效果便会解除	グラビデ×1、ストップ×1、魔法卡片×1
コンフュ	令全体敌人进入混乱状态	ジーニー×1、ティンク×1、召唤卡片×1
テラー	令所有敌人都不会接近索拉	召唤カード×2、ジャック×1 シンバ×1、ムーシュー×1、道具卡片×1
シンクロ	发射光球攻击敌人，攻击命中后其他所有敌人的HP都会与被击中的敌人相同	ケアル×1、グラビデ×1、エアロ×1
ミラクルギフト	RELOAD蓄力槽回复，同时回复敌我双方的HP	召唤卡片×1、魔法卡片×1、ジャック× バンビ×1、ブリザド×、道具卡片×1
テレポ	瞬间转移到锁定的敌人背后，而敌人短时间内行动不能	魔法卡片×2、ピーターパン×
ホ　ー	以锁定敌人为中心进行超强的范围攻击	メガエーテル×1、ラストエリクサー×1、道具卡片×1

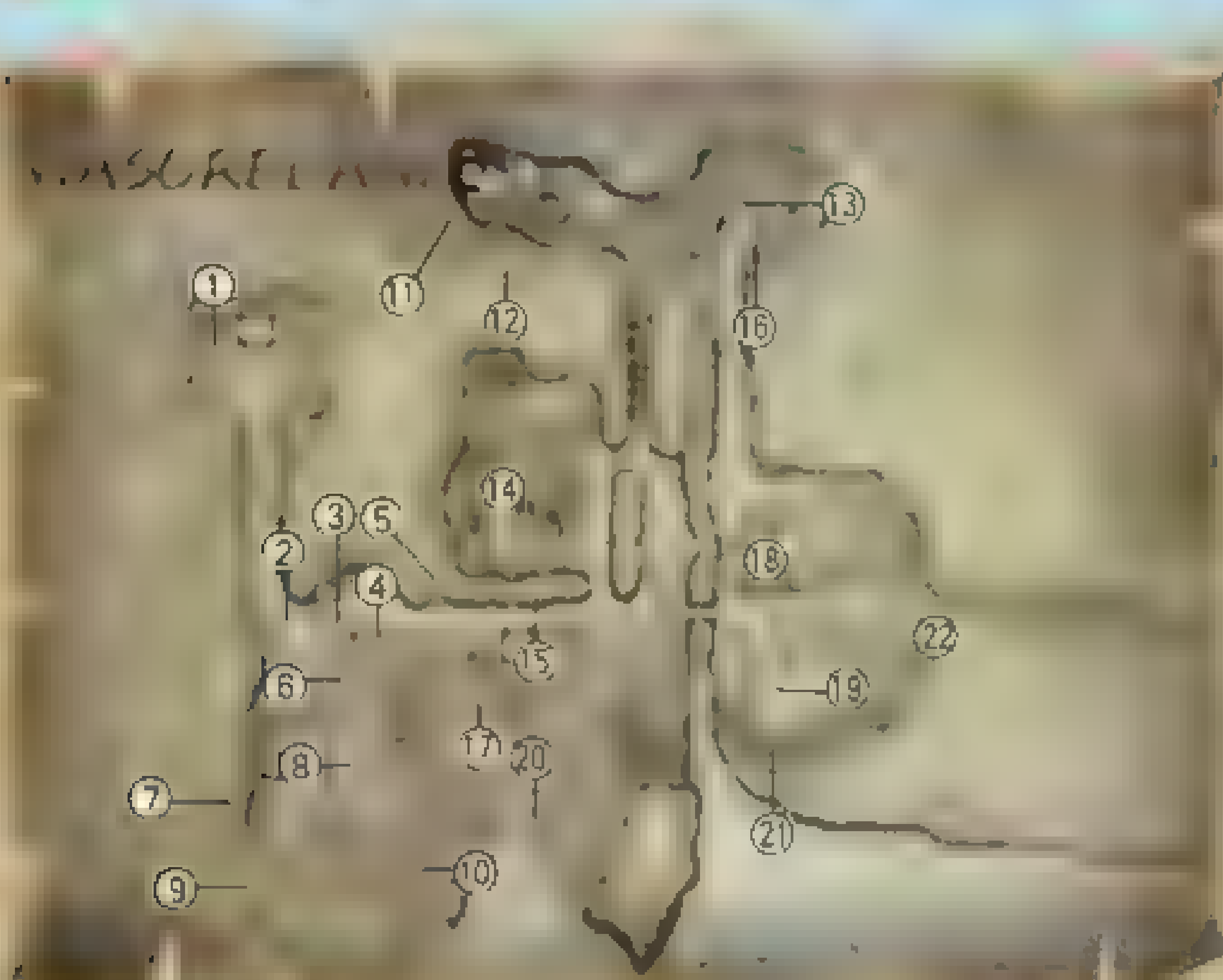
文 纱迦

牧場物語 Oh! ワンダフルライフ

攻略透解 Guide Through

第一眼看到PS2版的时候，在NGC版上“浪费”了数百个小时的我被结结实实地吓了一跳。不过在认真玩过一段时间之后，确认PS2版的游戏性的的确确要比NGC版好。虽然同为男生版，不过PS2版加入了NGC女版独有的新要素，此外还追加了很多PS2版的原创要素，使游戏性大为提高。**事实上你能从这款游戏中获得多少乐趣完全取决于你的玩法**，如果你雄心万丈地准备在一周之内将其通关，那么在接下来的几天内你一定会玩得郁闷无比。相反如果你只把它当成是工作学习之余的调剂品，那么你才能体会到美妙人生的真谛！

牧场物语 OH！美妙人生	MMV	SLG
PS2	2004年11月11日	日版
		全年龄



忘忧谷全地图

说明：スアリー一家要到第二章才会搬来。ニーナ在第二章时会死去，此时才会出现她的墓。

1. 别墅（ロマナ、ルミナ和セバスチャン的家）
2. スアリー、クリス和ヒュー的家
3. グラート、サン和ケイト的家
4. バドッグ的家
5. 主人公的家
6. ブルーバー（ガーファン和ムームー的酒吧）
7. ケサラン和パサラン的家
8. ダリル的家
9. ゴーディ的家
10. カメ（龟）之沼
11. コロボックル（小矮人）的家
12. 泉
13. カーター和フローラ的小屋
14. 牧场
15. タカクラ的家
16. 遗迹
17. みてみテイ（テイ、ルウ、ロック和ナミ的宿屋）
18. ベスタ农场（ベスタ、マッシュ、セビリア的家）
19. ガリ和ニーナ的家
20. グスタファ的家
21 ニーナ的墓
22 谷的出口

入谷必读手册

操作指南

	动作键 确认
×	动作键
	打开背包 动作键
△	显示说明 动作键
SELEC	调出地图
START	调出状态画面
L1	将镜头切换到身后（室内无效） 菜单中为翻页
R1	进入主视点画面（室内无效） 菜单中为翻页
L2	吹口哨召唤马
R2	吹口哨召唤狗
左摇杆	控制主人公的移动
右摇杆	控制镜头的方向
十字键	转动主人公的身体（仅在部分情况下有用）

这里要为大家介绍一些最基本的东西。首先在标题画面下有两个选项，はじめから为从头开始新游戏，つづきから为读取过去的存档。开始新游戏后，高仓（タカクラ）老伯会问你是否要继承牧场，选上面一项的话会继续游戏，选下面一项的话会直接退回标题画面。之后依次决定自己的爱犬、爱犬的名字、乳牛的名字和牧场的名字后，高仓老伯想带你去拜访一下谷中的居民，选上面一项的话虽然会浪费很多时间，不过却会随机增加自己与部分居民的初始好感度，所以还是去吧。之后为自己起好名字后，游戏就正式开始了。

游戏中主人公有3项数值，分别是体力、活力和满腹度。体力是干活的基础，恢复方法是原地不动、睡觉或吃药；活力表示主人公的健康状态，必须吃好吃的食物或吃药才能回复；满腹度顾名思义，太低的话肚子会咕咕叫的，恢复方法当然就是吃东西了。这3项数值可以在资产表中查看。所有的药都只能从胖商人邦（バァン）那里购买。

还有一项隐藏数值就是疲劳度，疲劳度可以从按START后出现的状态画面中观察，如果60个小时不睡就会被强制休息一天。此外主人公与谷中的住民都有好感度的设定，初始之章中4位新娘候补则与主人公有爱情度设定。好感度或爱情度够高的话，在路上相遇的话对方会主动转过头去看你。

游戏的存档方法是调查自己房间里床边的日记本。调查后会出现3个选项：きろくする是记录；ねる是睡觉，本作中睡觉的时间固定为7个小时，拿到闹钟后可自由定时。睡前同样有记录的机会，选“いいえ”的话就可以跳过记录直接入睡；しさんひょう就是资产表，在这里可以查看很多东西，比NGC版强了不少，相当方便。

全六章的精彩故事

本作的主人公本来无所事事，后来有一天因父亲生前好友高仓老伯的要求来到父亲生前居住过的忘忧谷。主人公的亡父生前在忘忧谷有一个牧场，现在由高仓来代理。而玩家的任务就是要继承这个牧场，并从谷中的4位待嫁女孩中找到自己的另一半，在这里过起自己的美妙人生。

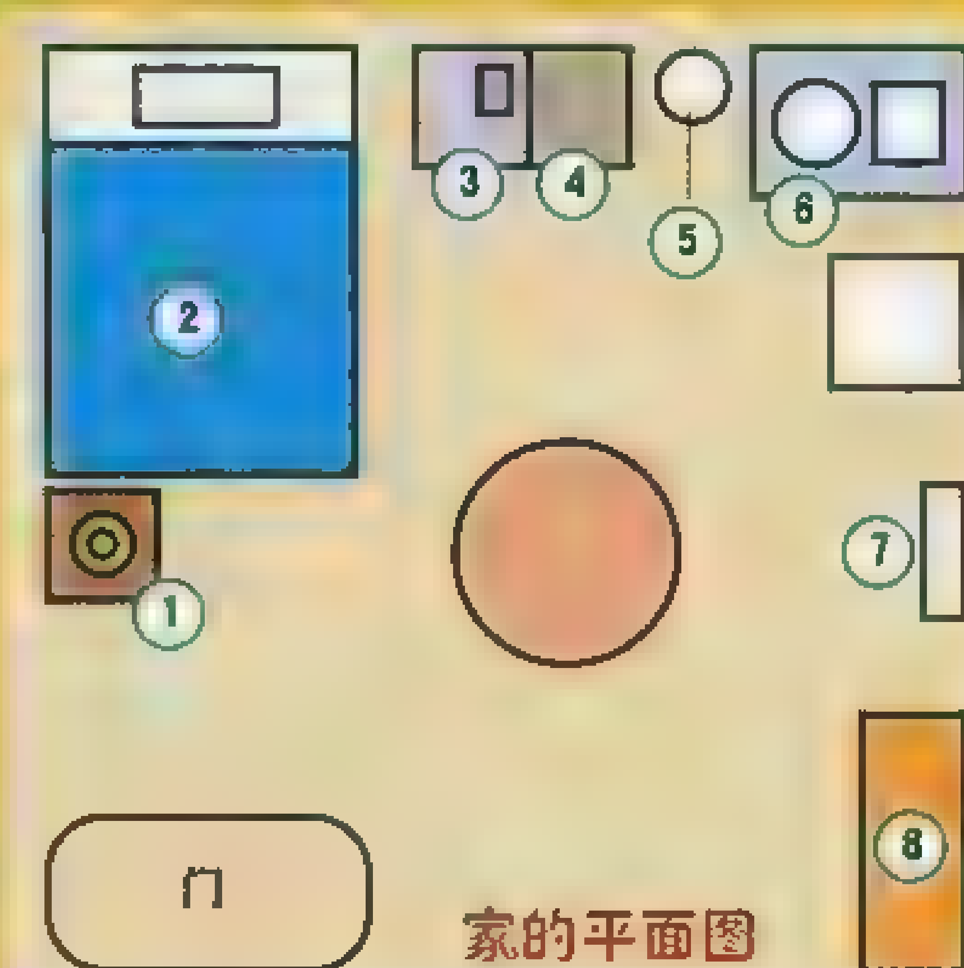
游戏采用真实时间制，除了发生特殊事件或打开菜单时，时间都会不断地流逝。随着时间的流逝，同样会有天黑天亮的变化，另外也会有大雨大雪的天气。游戏中最低时间单位是分，1小时有60分，1天有24小时。与现实不同的是一年只有四季，而1个季节只有10天。也就是说游戏中的40天就是一年。而游戏中对四季的叫法也有所不同，**春季是パーロット，夏季是ペッパー，秋季是アンバー，冬季是インディゴ**。游戏中登场的角色都有固定的生活方式，规律很好掌握。每个月的3号和8号是法定假日，这一天谷里的居民会自由活动。而这一天也是胖商人邦来忘忧谷卖东西的时间。

整个故事分为六章，每一章的长度是以年来计算的。时间一到就会自动进入下一章。这六章分别是：

①はじまりの章：初始之章。主人公要在一年之内找到自己所爱的人。
②たんじょうの章：诞生之章。主人公有了孩子，一边要打理牧场，一边要养育孩子。
③めぐみの章：恩惠之章。孩子渐渐长大，孩子的教育成了最重要的问题。
④たわむれの章：游戏之章。孩子进入青春期，对父母有反逆情绪。
⑤たびだちの章：旅立之章。孩子已经长大，开始思考自己的将来。
⑥たそがれの章：黄昏之章。主人公进入暮年，迎接即将到来的大结局。



随着章节的推进，会有新角色出现，也会有老角色离去，人物的样子、谷中的建筑甚至住民的行动都会有变化。顺便说一句，忘忧谷其实就是GBA版《牧场物语 矿石镇的同伴们》中可以看到的那个世界，不过对于PS2版来说就没什么意义。幸好PS2版保留了过去NGC版与GBA版联动后获得的全部要素（除了与GBA版有关的要素外）。



家的平面图

秘技！从头再来大法

本作没有LOAD的选项，而且也不能复位，所以需要读档时相当麻烦。其实只须从谷的出口走出去，就会有小精灵来问你是否要离开。连续三次选择上面的选项，就可以回到标题画面了。真是方便无比啊！

©2004 MARUCOME / Marvelous Interactive Inc.



牧场是我家，全家都爱它！

首先来介绍一下主人公的家。

1.唱片机：可以播放不同的唱片，唱片需从胖商人邦那里购买，其余的是居民送的。当然也可以直接关掉图个清静。

2.床：睡觉的地方。

3.日记本：上面已经介绍过了。添置了地毯之后会多出换装（もようがえ）选项；有闹钟之后会多出定时选项。

4.电视：基本上只有上频道的天气预报有用，但准确率不高……值得一提的是有时候下频道会播出由MMV即将推出的新钓鱼游戏的主人公担纲的钓鱼指南节目。

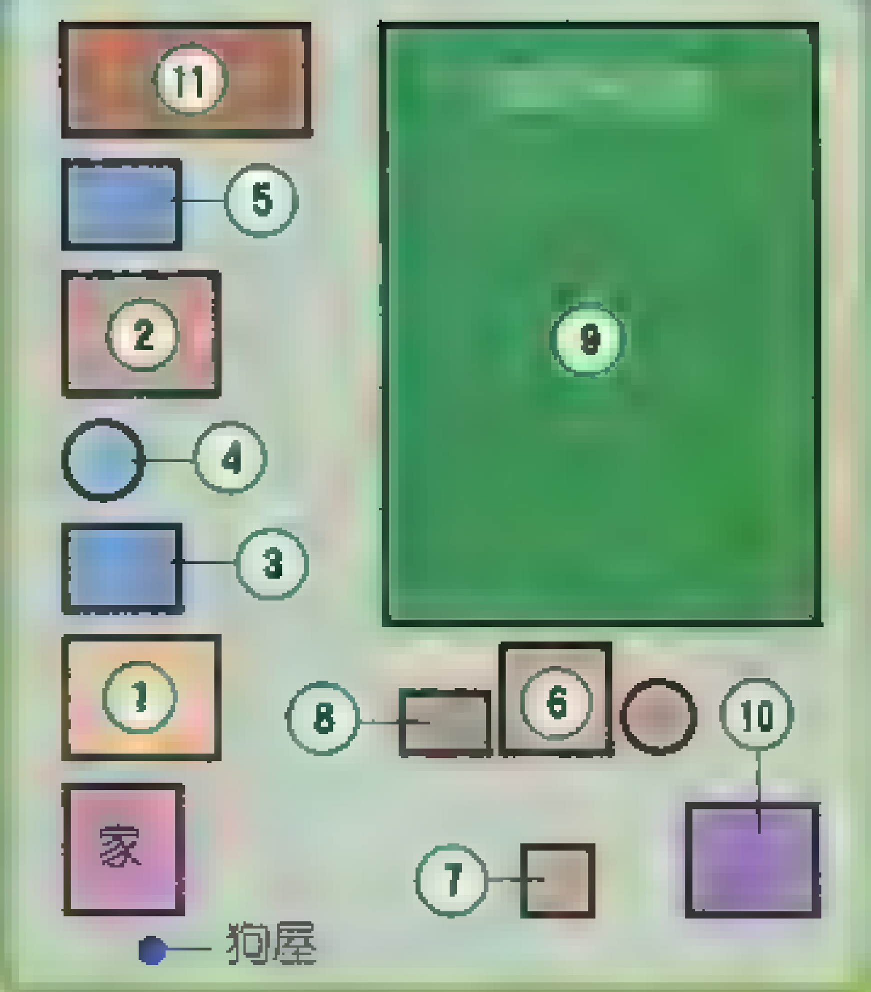
5.垃圾箱：可以把无用的道具扔进来，基本无用。

6.厨房：制作料理的地方。

7.日历：可以查看邦到来的日子和一些固定节日的时间。

8.书本：选择“タカクラノート”可以学习牧场基本知识，选择“コンフィグ”可以更改振动等设定。

随着章节的推进，主人公的家也会发生变化。进入诞生之章后厨房会独立出来，里面还有厕所和澡堂；进入恩惠之章后会出现孩子的房间；而进入游戏之章后孩子的房间会有大变化。



接下来就是牧场的介绍了。

1.贫瘠的耕地。不过用来种种普通作物已经足够了。

2.普通的耕地。比1要好一些，可以用来种一些高级作物。

3.鸟舍。饲养鸡、鸭的小屋，最多养8只。

4.汲水池。可以在此补充灌溉农作物的水。

5.空屋。打不开的小屋，后来会被改建为鸟笼。

6.动物小屋。饲养牛、羊、马的小屋，最多养8只。

7.冷藏库。保存食物的地方，外面还设有出荷箱和订购处。

8.道具小屋。盛放主人公的农具和杂物的小屋。

9.牧草地。牧草是动物的食料来源，这里也可以放牧动物。

10.高仓老伯的家。一些重要事件的发生之处。

11.灌木丛。可以被改造成游戏中最肥沃的土地。

添置农具、家畜都要向高仓老伯订购。订购处在冷藏库外，付款后并不能马上拿到自己买的东西，每天中午才是交货的时间。出货点也在冷藏库外，出货时要注意不同类型的东西有不同的出货箱，而出货所得的钱也不是马上就能拿到的，同样须等到中午。当玩家赚够钱后，可以找高仓老伯订购新设备，这些新设备包括：

制造室（せいぞうしつ）	3万元	可以把牛奶和羊奶变成奶酪或黄油。
榨乳室（ちちしぼりしつ）	6万元	可以自动挤奶
水池（いけ）	2500元	鸭子入手的必要条件。
肥料机（ひりょうマシン）	1万5千元	在动物小屋扔两个有机垃圾就会变成一包肥料。
鸟笼（とりゲージ）	建完以上4个后出现	把鸡鸭养在笼内时无须供应饲料。
制种机（シードメーカー）	总收入超过4500元时出现	把一个果实变成两个种子。

制种机还有另外一种入手方法，那就是和科学家ダリル的好感度达到一定程度后去拜访他时自动获得。

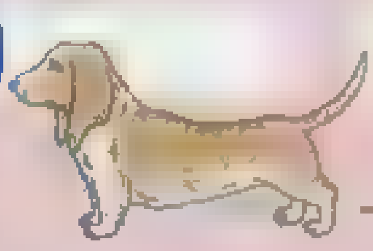
宠物的饲养心得

本作共有3种宠物：小狗、小猫和小马。小猫的出现，实在是慰藉了一大批爱猫人士那颗空虚寂寞的心啊！

猫

进入2～6章之后，在秋天的上午7点到下午6点之间起床时会发生ロマナ来访的事件，之后就能得到小猫了。如果拒绝的话，下一年还有机会。猫的养法和狗差不多，只是不能吹口哨召唤它。

狗



在游戏开始时就可以得到，有两种可以选择。狗的动作是最多的，可以接近它按○键把它抱起来，还可以按△键和它一起玩耍。按R2键可以吹口哨把狗叫过来，训练度越高的话口哨的有效范围越大。狗不喂食也没关系，也不怕淋雨，但不要抱着它走来走去。

马



游戏开始后经过一个月，玩家就可以拥有马了。有了马，就可以骑着它在忘忧谷里四处奔跑，大大节省了游戏时间，因此要好好对它。马必须每天喂食，提升好感度的方法和家畜一样。用L2键可以吹口哨召唤马，只要主人公不在室内，马随传随到，实在太方便了。另外在马睡觉的时候骑上去马不会生气，而在夜晚和雨天骑马四处闲逛也不会得病。和娇气的牛羊比起来，马可真是天使啊！

家禽的饲养心得

游戏中只有鸡鸭两种家禽。鸡和鸭的食物都是鸟饲料（とりのエサ），这是向高仓老伯订购的。提高鸡鸭的好感度的方法就是抱起来按△键亲热，不过注意如果它们睡着的话这样做是会降好感度的。

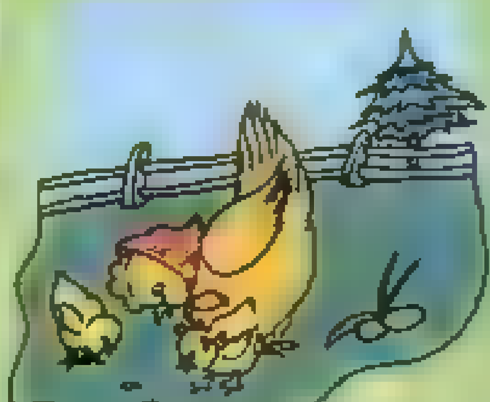
鸡（にわとり）

鸡的入手方法也是向高仓老伯订购。鸡是早期比较实惠的家禽，价格便宜，母鸡买来就能生蛋，好感度高的话有时还能生出金蛋。鸟舍里有公鸡的话，母鸡有时会生下受精蛋（いきたたまご），把受精蛋放到鸟舍左上方的孵化器上，过几天就能生出小鸡了。实在是一本万利的买卖啊！



鸭（アヒル）

进入2～6章之后，在夏天的早上6点～下午6点间起床时，如果此时已建有水池，鸟舍里的鸡数量不超过6只，就会发生获得鸭子的事件。看鸭子在水池中游玩是一件很赏心悦目的事情，不过鸭子也就这点作用了……



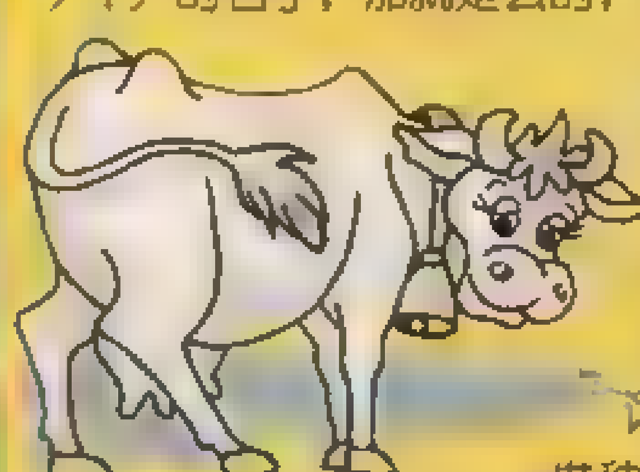


家畜的饲养心得

游戏中登场的家畜有牛、绵羊和山羊3种。家畜的食物是牧草，牧草平时存放的动物小屋左上角处，用镰刀收割下来的牧草会自动存放到这里去，但需由玩家自行添加到家畜的食槽中去。在本作中必须要对牧草地的牧草使用肥料后才能长出牧草来，整个过程很漫长，因此早期不宜养太多家畜。如果嫌天天喂食很麻烦的话，也可以选择放牧。只要按动动物小屋出口的电钮，家畜就会自动来到牧草地。按动物小屋里面的电钮则可以瞬间把所有家畜叫回小屋来，实在是很方便啊。

要想家畜多生产，就要努力提高与它们的好感度。每天与它们对话、摸它们的头都可以令好感度上升。从胖商人邦那里买到刷子（ブラシ）之后，还可以给它们刷洗。如果把它们推到牧草场的水池边，还可以给它们洗澡。这都是令好感度大升的方法。如果不给它们喂食、在睡梦中打扰它们或是让它们淋雨的话，轻则好感度下降，重则身染重病。如果不及时向高仓老伯订购アニマルケロリ进行治疗的话，还有死亡的可能。生下的小鸡、小牛，其性别是随机的。玩家可以通过反复SAVE/LOAD来实现自己的愿望。辨别性别的方法是看小矮人要你起名时的对话，如果他们要你起一个很帅（カッコウイ）的名字，那就是公的；如果他们要你起一个很可爱（カワイイ）的名字，那就是母的。

牛（うし）



游戏刚开始时，玩家就拥有一头牛。牛的种类很多，高级的牛必须向高仓老伯订购，最高级的是明星牛（スターモウ）。高级牛的价格高，不过产下的牛奶也更值钱。要想让母牛怀孕，得去冷藏库里的订购处，选择“たねつけ”。交配的公牛可以是自己牧场的，也可以直接借种。因为牛的食量大，一天要吃两顿牧草，所以公牛还是别养了。

牛必须要生下小牛之后才能产奶。刚生下小牛时会产下给小牛喝的母乳，小牛长大之后开始产下正常的牛奶。刚开始时牛每天产下的牛奶数量很多，分不同时段去挤的话最高一日10瓶，之后慢慢递减。与牛好感度高的话，产下的牛奶质量也高。小牛在长大之前会养在牧草地里，玩家要记得天天喂奶外加亲热。

挤牛奶的工具是うしミルカー，拿着它从侧面接近牛按○键就可以挤奶了。其实空手也可以挤奶，但空手挤奶时挤奶会降好感度，另外牛睡觉时强行挤奶也会降好感度，用うしミルカー就不会发生这种情况了。

最后要补充一点——公牛是不能产奶的！

绵羊（ひつじ）



绵羊必须向高仓老伯订购，虽然绵羊也有公母的设定，但本作中只会登场公绵羊，所以母绵羊就被无视了。绵羊的产品是羊毛，剪羊毛的工具可以向高仓老伯购买，共有两种，けがりバサミ要好于てんきバリカン。羊毛有一定几率变成金羊毛，其几率与好感度有关，拿去与邦砍价的话可以卖不少钱。不过不爽的是剪完一次羊毛后要过10天才能再次长全，所以绵羊的实用价值（不是食用价值^_^）要低于牛。

山羊（やぎ）

山羊必须要到第2章才能从邦那里买到，山羊产奶，饲养方法和牛也差不多，不同的是山羊要用やぎミルカ来挤奶，一次只有1瓶。やぎミルカー是买山羊时的附赠品。由于在游戏中只有母山羊登场，所以是不能养小山羊的。



牧场王的最强农作物种植心得

种植向来都是“《牧场物语》系列”的重头，本作也不例外。在本作中一共有84种作物登场，比历代游戏都要多出好几倍！

种植的基本法则依然没变：首先用锄头开荒，之后播下种子，然后天天浇水，最后就可以收获胜利果实了。游戏刚开始时，可以去ベスタ农场购买种子。种子同样有季节限定，详情可以在按A键后出现的说明中查到。本作中一包种子种下之后只占一格，这样浇水就很方便了。不过一天浇一次水是不够的，大约12个小时就得再浇一遍，夏季白天水分干得更快。幸好本作中水分是慢慢变干的，看到水分有干的迹象再补浇也不用担心白浇了。

农具

根据马克思主义政治经济学，生产资料是生产力中物的要素，由劳动资料和劳动对象构成。劳动资料中的生产工具，是生产力发展水平的客观尺度。由此可见，拥有好的农具是多么的重要。在农作物种植过程中，大家会用到的农具主要就是镰刀（カマ）、锄头（クワ）和水壶（ジョウロ），其作用就不用再重复了吧？所有的农具都有轻重之分，农具越轻，用起来消耗的体力越少。此外，使用农具还可以获得经验值，经验值越多动作越快。玩家刚开始时拥有最重的农具，其余的得订购。另外游戏中还有更强的农具，玩家首先需要把灌木丛改造为好田，之后如果与特定居民好感度够高的话就可以拿到了。

	轻	中	重
镰刀	おもいのカマ	ふつうのカマ	かるいのカマ
锄头	おもいのクワ	ふつうのクワ	かるいのクワ
水壶	へぼいジョウロ	ジョウロ	ごかジョウロ

果树

种植果树是“《美妙人生》系列”的新增要素，在NGC版中利用果树＋制种机是赚钱的不二法门。在PS2版中果树种子的价格大幅下跌，一出来就可以大面积种植。但正因为种子的价格暴跌，使得这条赚钱的方法也大受影响。但果树和普通农作物比起来依然有无可比拟的优势，那就是**种下之后无需浇水**！而且果树可以每年结果，拿去料理、制种或直接卖掉都相当方便。建议初期就大面积种植。但果树也有缺点，那就是成长周期要一年。如果第1年全种果树，那么就只能和女友喝西北风了。

种树可以从[illegible]

名称	结实季节
桃子树种（モモのたね）	夏
桔子树种（オレンジのたね）	夏
葡萄树种（ブドウのたね）	秋
香蕉树种（バナナのたね）	夏
苹果树种（リンゴのたね）	秋



另外果树还有一个很重要的特点，那就是在果树周围八格之内不能种有其他作物，不然养料会被抢光。

品种改良

在种子和果实的名称后面都可以看到一个英文字母，这个字母是表示品质级别的，平时为B级，最高为S级。要想获得S级的果实，需要利用肥料（ひりょう）。肥料在ベスタ农场同样有售。普通农作物从播种到收获期间施8次肥料便可由B级变为S级。而果树需要施肥30次才能由B级变为S级……

施肥实在耗费时间，幸好我们还可以利用合成花ツルタン。放入普通农作物的种子（或果实）和アップシード，就可以变成S级种子！要想获得S级的果树果实（或种子），则需要将B级的果实或种子和S级的果实混合。アップシード生长在冬季，在通往遗迹的河边和ゴーディ的家附近可以各找到一朵，整个冬天只能拿到几朵，一定要及时采摘！

珍种

合成花的另一大用处是生成珍种。生成珍种是游戏最复杂的系统，由于篇幅关系只好放弃了。生成珍种的大致思路就是将两种不同的果实（或种子）混在一起，由合成花变出新的品种来。例如用トマト＋メロン可得到メトロマ，用トマト＋オジャガ可得到トパタマ，然后用メトロマ＋トパタマ可得到最值钱的珍种4。珍种还拥有水分发散的特技，很适合大面积种植。注意先放哪个后放哪个，有时是会影响结果的。有兴趣的话大家可以自行研究。另外珍种只能在最肥沃的土地中种植。

合成花

上面说到的两大要素都与合成花ツルタン有关，那么合成花ツルタン如何才能出现呢？下面就为大家公开条件吧！

首先游戏时间必须是2～6章，其次主人公必须在农业方面取得一定的成就，之后在下午5点～10点间当高仓老伯在家时进入他的家，就可以引发这一事件了！所谓主人公必须在农业方面取得一定的成就，就要求玩家平时多种点东西、多割割牧草啦。

合成花登场之后，一开始只能干干鉴定的活儿。但只要天天跟它讲话，不久之后就可以开始合成了！除了上面提到的作用外，把果实或种子与两种特殊花草合成的话，也可以起到一些特殊效果，详见下表。注意利用合成花时，是有失败可能的，所以事先记录是很必要的。

ハッピーランプ	グスタファ和ゴーディ的家附近	长在夏季，令种子可在任何季节任何土壤中成长
ツチノラズ	通往遗迹的河边	长在秋季，加速种子的成长

灌木丛

牧场里灌木丛所在的地方，其实是游戏中最肥沃的土地。那么如何才能除掉那讨厌的灌木丛呢？首先你需要让合成花登场，其次要与它搞好关系。等它肯为你进行合成时，如果身上的钱大于2万元的话，与高仓老伯对话就可以得知现在可以除掉灌木丛了。之后去订购处花20000元就可以除掉灌木丛了。有了这片最肥沃的土地之后，就可以种植珍种了。另外此时才能从NPC手中拿到更强的农具。

料理



料理也是游戏的一大项，不过限于篇幅全料理列表是没办法放了，只能点到为止。一开始时玩家的料理方式很少，但只要多进行料理积累经验值就可以令方式增加。在此推荐多种甘薯（カンショ），之后做16次甘薯汤（方式：スープ，材料：カンショ）就可以令料理方式增加了。

挖掘

进入遗迹与考古学家カータ对话，之后选第一项就可以开始挖掘。挖掘的目的是要找到石板，每一章有一块石板。找到之后就算完成任务，也不算太难挖。挖掘出的东西全部可以占为己有，挖掘品无论是卖钱还是送人都不错，所以大力推荐。注意一块地其实是可以挖很多遍的。

秘技！雨过天晴大法

不管外面下多大的雨刮多大的风，只要挖掘一结束，立刻就会变为大晴天，而且是万里无云的那种。这是从NGC版就有的秘技，在PS2版依然有效。用此法可以实现天天放牧。（可惜没有必下大雨之秘技，不然就帅到没治了。）

交流



既然要玩这个游戏，想必大家已经有了在忘忧谷中住一辈子的觉悟。考虑到以后漫长的岁月，与本地居民打好关系也是很必要的，这就是现在就提到的交流部分了。提高好感度的方法极为简单，那就是送礼。本作中向居民赠送他们不喜欢的东西，他们是不会要的，这样就不用担心是否会送错礼了。而且忘忧谷实在是一个民风淳朴的地方，因为光是只用在地上捡的花花草草就已经可以摆平绝大多数居民了。大家只需记住花草＋挖掘品＋鱼＋牛奶的组合，一个不行就换下一个，就可以搞定了忘忧谷的所有人物。注意如果居民们在做自己的事情时，即使送给他们喜欢的礼物他们也是不会要的。

与部分居民的好感度提升之后，可以发生特殊事件并获得一些特殊的道具，限于时间关系未能完全试出，请大家原谅。注意这些事件统统都是不限时间、不限天气的，只要好感度够高，事件所涉及的人物在指定地点，就一定会发生！

名称	说明	地点	条件
いい釣り竿	最好的钓鱼竿	ガリ的家	与ガリ友好度高
バリカン	最好的剪毛器	スアリー的家	与スアリー友好度高
目覚まし时计	可控制起床时间的利器	グラント的家	每月3日或8日早上5点去グラント的家，2～3章限定
秘传のスパイス	不可或缺的料理用品	宿屋	与ルウ友好度高
ゴーディイクアー	自家的装饰品	ゴーディ的家	与ゴーディ友好度高，4～6章限定
シードメーカ	赚钱之利器	ダリル的家	与ダリル友好度高且不满足订购的条件

精装追女仔之忘忧谷泡妞必胜秘传书

如何追到自己心仪的MM，这便是第1章的最终任务。大家都说结婚是终身大事，自然马虎不得。现在就为大家献上最详细的爱之攻略！

在游戏中，主人公与MM的爱情度是用心来表示的，爱情度最高100，0～20为绿心，21～40为1颗红心，41～60为2颗红心，61～80为3颗红心，81～100为4颗红心。爱情度可以在特定地点查到，所以大家无须担心。求婚用的青之羽毛是随着剧情必定入手的，就算玩家拉不下面子不去求婚，到第1章结束时爱情度最高的那位女孩也会自动送上门来，大家一定要答应哦！（因为不答应的话主人公就离开忘忧谷了……）

和之前的作品一样，爱情度每上升一个级别就会有特殊事件。注意发生事件时除了要满足下面列出的时间和地点之外，**事件所涉及的人物还必须全部在指定地点**，这点需要大家注意（那美的几个事件尤其明显）。事件中一般会有很多选项，为节省篇幅，文中只列出最佳选择，选项以上中下来表示。

赛碧莉娅（セピリア）

19岁、身高155cm。自幼体弱多病，热爱自然，温柔娴静，是典型的贤妻良母，也是NGC版日本公认人气最高角色。17岁时因为要给ベスタ大婶帮忙而住在牧场里，ベスタ的弟弟マッシュ（一个中年衰男）对她有非份之想。赛碧莉娅的孩子继承了母亲的优点，那就是天生对农业比较感兴趣。

追求赛碧莉娅可谓难度全无，基本上只要一年四季坚持不懈地送花就可以搞定了。她会于早上6点～9点30分来到ベスタ农场，一般来说去农场就能找到她。



▲调查农场二楼赛碧莉娅的床即可得知她的爱情度。

1 ♥ 事件：赛碧莉娅的亲切
条件：进出农场的小屋
时间：晴天的上午6点～下午3点
最佳选择：上・上

2 ♥ 事件：泉边的约会
条件：走出自己的家
时间：晴天的上午8点～下午7点
最佳选择：上・上

3 ♥ 事件：赛碧莉娅的烦恼
条件：进出农场的小屋
时间：晴天的上午8点～下午7点
最佳选择：下・上・上

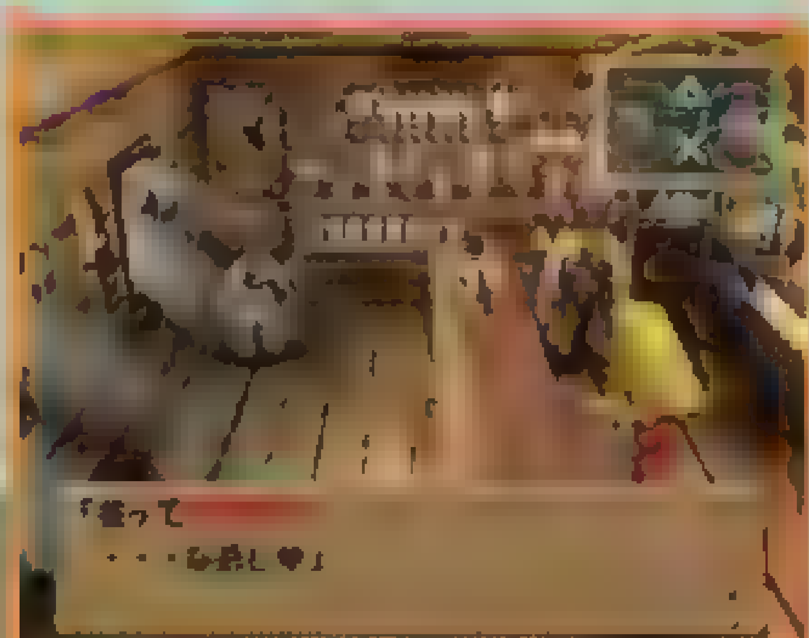
4 ♥ 事件1：大家的分歧
条件：进入农场的小屋
时间：上午6点～下午7点
最佳选择：下

4 ♥ 事件2：赛碧莉娅出走？
条件：走出自己的家
时间：上午5点～上午7点
最佳选择：上

沐沐（ムームー）

标准的金发美女啊！不过年龄意外的大，居然有27岁零6个月。之前是一位大都市的OL（OFFICE LADY），因厌倦了这种生活而来到忘忧谷的酒吧中打工，大家都愿意找她说话。沐沐的孩子和沐沐一样好动，另外孩子非常喜欢动物，有向这方面发展的倾向。

沐沐攻略起来也没难度，因为她也喜欢花花草草。注意送东西给沐沐时会有3个选项，选前两项的话都是可以的。沐沐早上11点之前一直呆在酒吧自己的房间内。



▲调查酒吧里那个大花瓶就可以得知沐沐的爱情度。

1 ♥ 事件：沐沐来访
条件：走出自己的家
时间：晴天的上午11点～下午11点
最佳选择：上・上

2 ♥ 事件：工作失误？
条件：进入酒吧
时间：上午11点～下午11点
最佳选择：上

3 ♥ 事件：结婚的梦
条件：走出自己的家
时间：上午11点～下午11点
最佳选择：下

4 ♥ 事件1：遇到坏人！
条件：在自己的家中睡觉
时间：下午6点～下午11点
最佳选择：上

4 ♥ 事件2：偶尔也要放松一下
条件：进出酒吧
时间：下午1点～下午10点
最佳选择：上・上

那美（ナミ）

和主人公一样，同为25岁。兴趣是观察生物，职业是到处流浪的旅人（？）。不善于处理人际关系，总是一个人喝闷酒，给人很冷酷的样子，其实内心很脆弱。那美的孩子和母亲差不多，总是喜欢独处，不爱说话。不过那美的孩子天生就有美术感，可以多向这方面发展。

从成本方面来考虑，最划算的礼物就是发掘品中的うまがたドグウ。到了秋天就好说了，因为那美非常喜欢只在秋天盛开的トリックブル。要想送礼的话请在早上9点半前赶至宿屋二楼耐心守候。



▲调查宿屋二楼那美房间里的日记就可以得知她的爱情度。

1 ♥ 事件：牧场求学
条件：进出自己的家
时间：晴天的上午7点～下午4点
最佳选择：下

2 ♥ 事件：两人拼酒
条件：进入酒吧
时间：任何时候
最佳选择：上・下・下

3 ♥ 事件：那美的旅行？
条件：进出自己的家
时间：上午8点～上午10点
最佳选择：下

4 ♥ 事件1：就职活动
条件：进入宿屋
时间：任何时候
最佳选择：上

4 ♥ 事件2：白头偕老
条件：进出宿屋
时间：晴天的下午4点～午夜0点
最佳选择："うちにこない？"

萝蜜娜（ルミナ）

PS2版新增的新娘候补，年龄是14岁，身高130cm，完全就是小孩啊……虽然是千金小姐，但一点也不娇气。从小被奶奶ロマナ养大，并接受了严格的素质教育，以成为一位出色的新娘为目标。因为母亲天天都在弹钢琴，所以孩子天生对音乐就有浓厚的兴趣。

又一个天生对花不过敏的角色……光用花就可以顺利搞定。她早上9点半开始在奶奶的督促之下开始苦练钢琴，要送礼的话趁早。不过午饭后她会出门散心，此时也可以好好利用。



▲调查萝蜜娜房间里的书桌就可以得知她的爱情度。

1 ♥ 事件：我想自由
条件：进入别墅
时间：上午10点
最佳选择：下

2 ♥ 事件：奇怪的画
条件：进入萝蜜娜的房间
时间：上午9点
最佳选择：上・下・上

3 ♥ 事件：好吃的料理
条件：进入别墅
时间：下午10点
最佳选择：上

4 ♥ 事件：海边倾诉
条件：走出别墅
时间：晴天的上午9点
最佳选择：上・下・下

秘技！选择孩子的性别

当玩家与任意一位女友的爱情度培养到一定程度后，可以去拜访小矮人。先与他们对话，之后调查房间中的罐子，之后再与小矮人对话，小矮人会提到那个神秘的罐子。之后拼命按○键调查那个罐子，罐子里就会不断发出声音，当调查到一定阶段时，再去和小矮人对话，小矮人就会问你未来是想要儿子还是想要女儿。这样结婚后就能如愿所偿。

育子心得

追到自己心仪的女孩子之后，在第1章结束之后就可以结婚。等到第2章开始的时候，就有爱情的结晶了。PS2版由于可以在资产表中看到自己的孩子的发展倾向，所以就不用花太大力气去介绍如何育子了。游戏的结局是与孩子长大后选择的职业有关的，孩子共有6种倾向，分别是农业、牧业、音乐、美术、运动和学问，这分别对应着6种结局。玩家选择不同的妻子，会对孩子有先天性的影响，之后玩家的活动也会影响到孩子，归纳为一句话就是"近朱者赤，近墨者黑"。另外不要忘了培养和孩子之间的感情，否则到时候不认你这个爹你可就惨喽！

BLiNX 2 BATTLE OF TIME & SPACE

ブリンクス2:バトル・オブ・タイム&スペース

时之清道夫篇

文 猫太

布林克斯2 时空之战	Microsoft Artoon	ACT
Xbox	2004年11月18日	日版
	推荐玩家年龄	全年龄

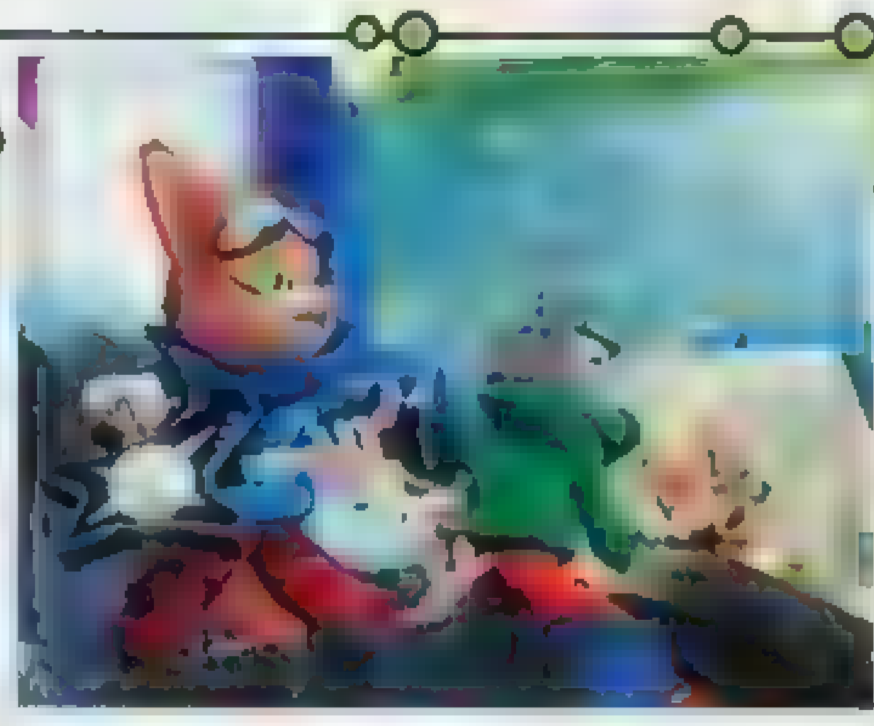
攻略透解 Guide Through

《布林克斯》新作闪亮登场！在前作饱受恶评的情况下，微软公司依然没有把该系列放弃。为了再次打响吉祥物的品牌，经过长年累月的磨炼后终于推出了第2作《布林克斯2 时空之战》。这次玩家控制的并非主人公布林克斯，而是自己原创的精英部队。这种作法大概是模仿了最近大受欢迎的网络游戏创造角色系统吧！不过在游戏中玩家依然可以随意改变小队的服装和形象。比起前作，本作拥有更强的"时间控制"概念，让游戏的主题更加明朗化。故事的设定上也较前作更有迫力，相信玩家们在通关后定会有感想！好了，那么以下让猫猫带领大家进入一个把时间随意玩弄的世界吧！

基本操作

左摇杆	移动／菜单选择
右摇杆	变换视角／按下是切换成第一人称瞄准模式
十字键	左右移动时间操作菜单的光标／上下切换武器
A键	跳跃（可二段跳）／确定
B键	格斗攻击
X键	发动时间操作技能
L键	取出武器并瞄准距离最近的敌人
R键	射击／紧按是吸取范围内闪光的物体
START键	暂停／菜单画面（菜单中按X键可查看地图）
黑键	切换队员的状态

武器特性



时之清道夫们所使用的武器是一把类似"吸尘机"的枪。在游戏中，只要是一些小型的杂物和金币都可以紧按R键吸进武器中，然后在紧按L键瞄准目标后再按一下R键便可以命中敌人。这些可以吸收的杂物通常会在玩家接近后闪着白色的光，但并非所有闪着白光的物体都能吸收，随着武器等级的上升，可以吸收物体的体积会越来越大。另外，最初的武器只能同时容纳5种物体，每高一级的武器容纳数都会增加5，不过装备了强化道具也有着增加容量的效果。使用武器除了可以吸收敌人外，还可以吸取一些下垂的绳状物体移动到高空，甚至可以吸收一些绿色的滚筒装物体，通过左右方向和松开R键加速到达更高更远的地方。

时间操作

所谓时间操作，就像是玩家播放录像带时，可以对影片的进度进行操作的系统。时间操作是时之清道夫们的专用技能，主要的媒介依然是手上武器。在游戏中，只要击倒敌人就可以得到一些技能碎片，在接触或吸收它们让技能碎片达到3个后，就能得到一次发动相应技能的机会。使用十字键从画面下方的技能项目条中选择了打算使用的技能后，再按下X键就可以发动（可以发动的技能会显示闪亮的图标）。根据玩家所发动的技能，游戏的时间也会发生相应的变化。以下将会对各项技能作详细的介绍。另外，要注意每项技能只能同时储存两次＋两块碎片，但通过装备强化道具依然可以突破此上限。



时间操作须知

需要手动发动的技能都有时间限制，而且在发动的时间结束后，需等待数秒（根据发动的技能而定）后才能发动下一次技能。在发动技能的途中受到攻击的话会强制恢复到正常状态。

Back

时间倒流。这与《波斯王子 时之沙》几乎是同一个原理。在发动后，除玩家外的一切物体都会恢复到一段时间前的状态。除了用来解开一些谜题或机关外，更可以把之前已经吸进去的物体再度出现（武器中已吸收的物体依然保留）、把已经打倒的敌人再次复活（好处是可以再次打倒获取其他技能碎片）。但也要小心一些陷阱，比如在BOSS战中使用会让刚才已经发动了的范围技能再次出现，要注意再度躲避。



▲让断桥恢复完整

Pause

时间停止。在游戏中使用最频繁的技能。无论是打倒一些拥有蓝色保护层的敌人或者是停止一些本身带有移动危机的陷阱都要用Pause渡过。另外，还可以让一些掉下去的冰柱等物体在空中停留，形成一条可跳跃的路线。Pause还有另一个作用，就是在发动后，无论之前是多么滑的地面也可以像普通地面般行走，减少事故的发生率。不过在Pause状态下是不能踩下地面的机关，要注意咯！



▲把方块上的水弄走

Speed

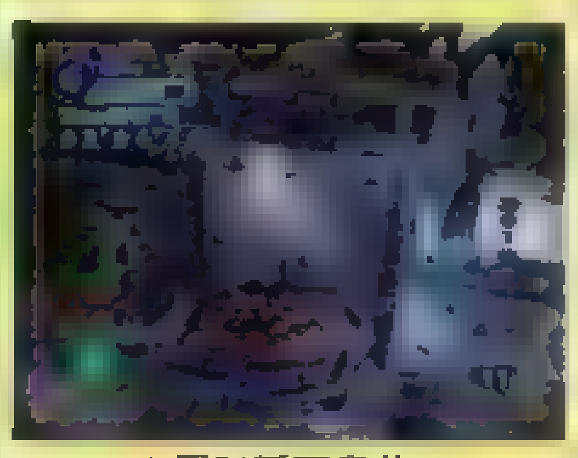
时间加速。使用后周围的环境会加速运作，而且主人公身上还会冒出一阵红色的气流，让移动速度、攻击速度和跳跃的距离都大大增强。在游戏中经常会出现一种类似马戏团火圈般的东西，玩家在发动了Speed后便会让它们开始转动。在这个状态，如果玩家从圈的中央跳过去便可以得到额外的金币或解开一些谜题。不过这些火圈一般在空中比较危险的地方，在跳跃时一定要谨慎。



▲这就是传说中的火圈

Record

录制。在发动后，系统就会开始录制玩家一定时间内的每一步动作。当录制的时间结束后，时间便会开始倒流到录制之前，然后玩家之前录制的另一个影像便会开始做刚才录制的动作，而玩家本体在这段时间内可以去做另一个动作。使用此技能可以打开一些需要同时踩下的机关，还可以对付一些拥有蓝色保护罩的怪物（对付方法为在录制过程中攻击敌人，然后在正常状态下就能看到被攻击的敌人会露出本体）。



▲同时踩下开关

Slow

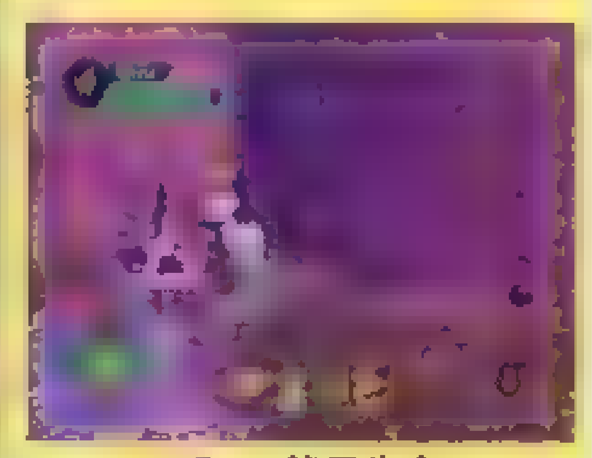
时间慢放。在发动后，除布林克斯外所有东西的运动时间都会变得相当缓慢，作用类似于Pause。在通过一些会迅速下沉和上升的地面平台时，使用Slow就可以安全地渡过。另外，发动后就可以跟着一些地面上高速移动的红色方块走，以打开机关。不过Slow更实用的还是用来延迟敌人的动作，然后打倒它们。另外，在打开一些拥有红色花纹的箱子后，里面的金币会迅速跳出并消失，这时必须发动Slow在金币消失前全部吸取。



▲全部回收！

Retry

重试为自动使用的技能。当玩家收集了3个心之碎片后，HP槽上方就会出现一个心型的标记。在这个状态下，玩家就算是体力槽被耗尽，或者是掉下了悬崖，画面中都会出现一个"Y键"，玩家在按下后便可以让时间倒流到安全状态之前，并恢复所有的体力。但由于心型碎片在游戏中并不常见，因此玩家要珍惜哦！



▲Retry等于生命



◀爽酷？我也行哦！

危机一发

在游戏的过程中，会遇到一些突如其来的袭击。这些袭击主要是前方突然出现炮台等大范围的攻击武器，然后发炮袭击。在这种情况下，系统会在炮弹到来前让画面停止，然后询问玩家是选择Stop停止炮弹然后躲开，还是选择Slow用类似《黑客帝国》的慢动作躲开炮弹。选择Slow的话，那么画面的中央就会出现方向提示，这时玩家只要紧按下相应的方向键就可以躲开。一般炮击会分成好几次，而每次的躲避方向都会不同，因此玩家一定要注意回避。如果不幸被击中的话会立刻死亡哦！不过选择Slow且成功回避的话就可以得到额外的奖励分。

www.plumbook.cn

©2004 Microsoft Corporation. All rights reserved.

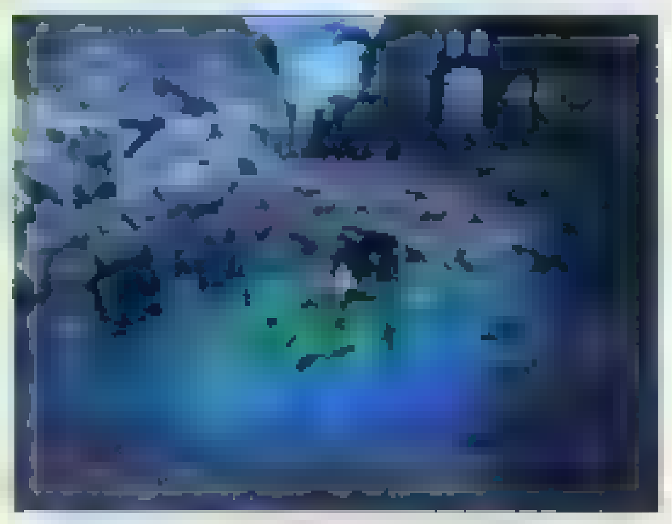
要点攻略



第一话

Mission1

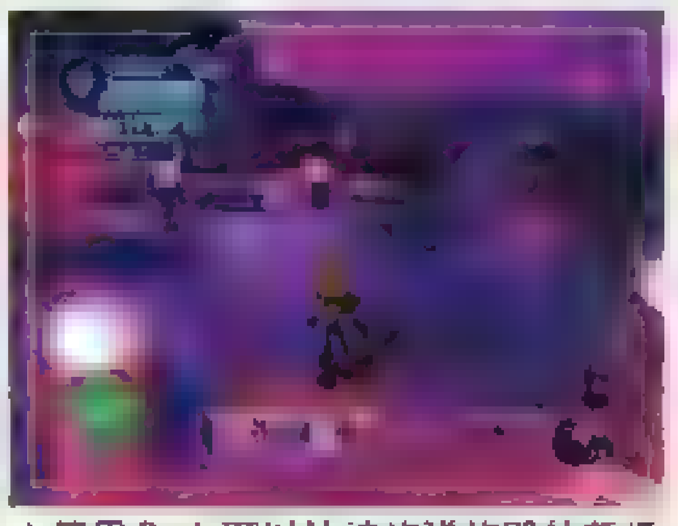
1. 使用 3 个炸弹炸毁大门的挡板
2. 夺取大门的钥匙



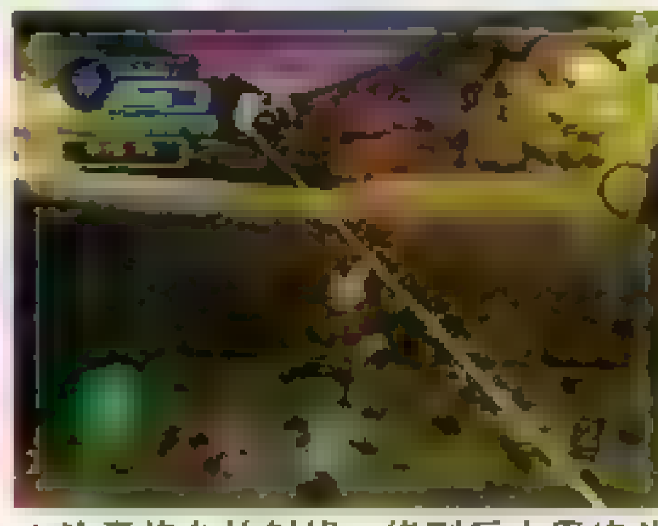
▲发动Stop，然后在水中的板块上来回走动，让 4 个板块接触空气变成绿色。

Mission2

1. 打倒空中飞行的敌人取得两节长电池
2. 打倒炮台上的塔姆塔姆团员取得 4 节短电池



▲使用 Back 可以让被炸弹炸毁的断桥[illegible]。



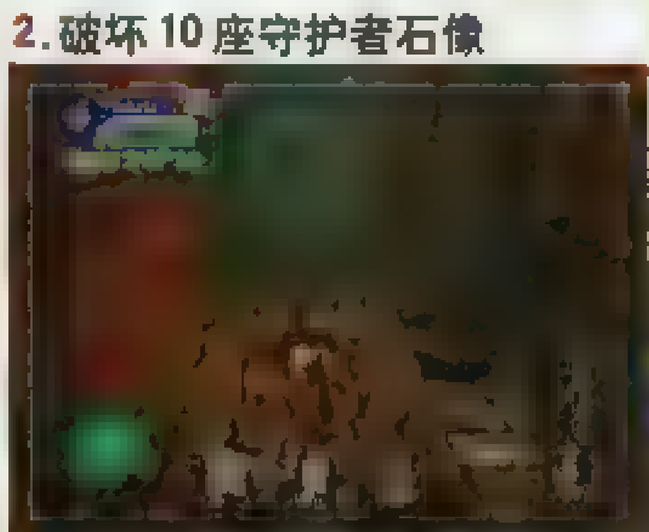
▲注意炮台的射线。绕到后方用格斗把敌人打倒后再破坏箱子便可以得到短电池。

BOSS 的攻击手段是瞄准玩家后扔出 3 个炸弹，攻击十分单调，完全可以不受伤害通过。在吸取了地面上的炸弹后，先锁定BOSS 的腿部，然后发射让其失去重心倒下。这时它胸前的绿色弱点部位就会露出来，再发射一个炸弹就可以对其造成伤害了。在地面上还有大量的时之碎片，多加利用可以在更短时间内击倒 BOSS。

第二话

Mission1

1. 按下 7 个隐藏的按键
2. 破坏 10 座守护者石像



▲在这个有石块滚下的地方使用 Back 就可以顺利通过。



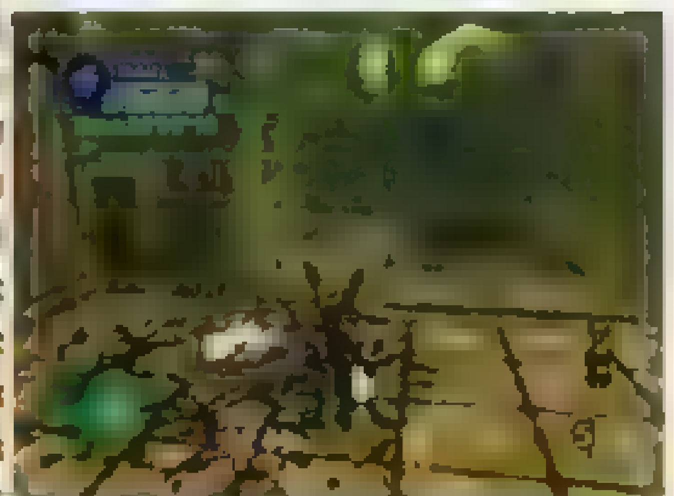
▲对付这些光速飞行的怪物应该发动 Slow 或者 Pause。

Mission2

1. 打倒特定怪物取回 4 把钥匙
2. 到达最高的地方



▲发动 Speed 跳过最高处的圆圈。



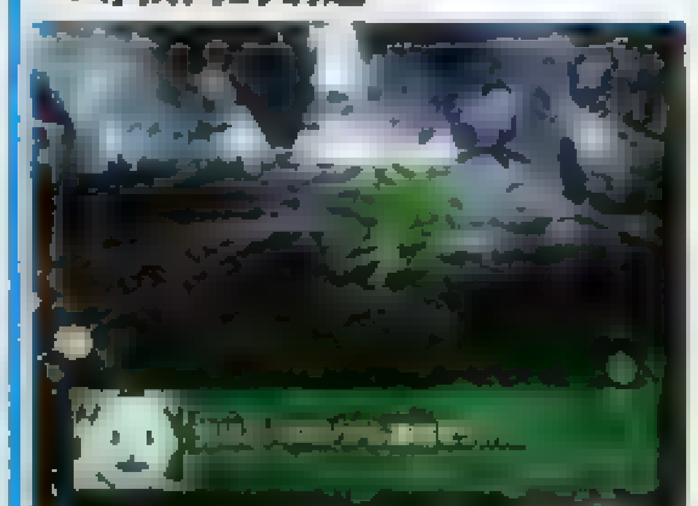
▲在这里要使用Back让按键恢复完整。

攻击这个BOSS的方法有两种，一种是当它伸出嘴巴时攻击其露出的绿色部分，消耗其体力；另一种方法是发动Back 让其变成大量种子的状态，然后攻击逃跑的种子，全灭后BOSS 也会死亡。不过场景中并没有可以吸取的东西，只有在BOSS伸出嘴巴时才会吐出一个物体攻击玩家。BOSS 在全身变红后会发出一个环型的震波攻击，只要看准机会跳跃便可以躲避。

第三话

Mission1

1. 寻找秘密通道
2. 寻找门的钥匙



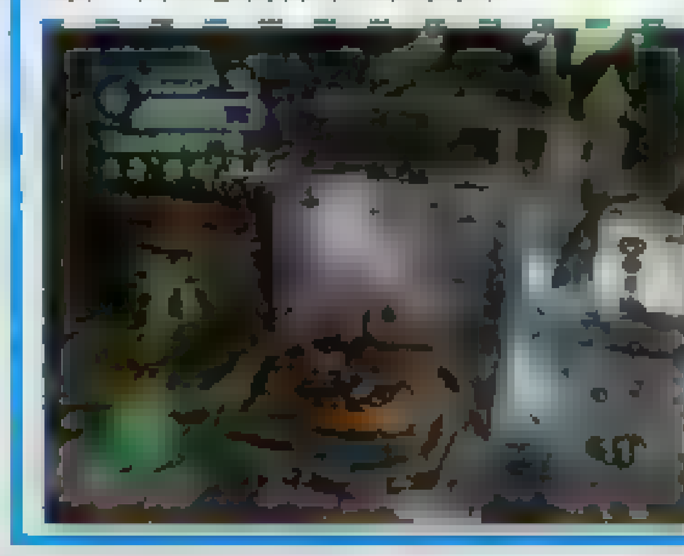
▲这种怪物要等他变成绿色时才能攻击，不然它会分裂成两个。



▲不能接触这个骷髅图案，只能用吸取取得中央的钥匙。

Mission2

1. 在指定时间内追赶塔姆塔姆团
2. 接触定时炸弹的 6 处开关



◀ 在这里使用 Record 同时踩下两个红色按键。

第五话

Mission1

1. 使用灭火弹清除 10 个起火点
2. 关闭 6 个供油装置



▲使用刚学会的技能飞上高台。

Mission2

1. 击倒 6 匹有时间保护的怪物
2. 直接到达太空船处



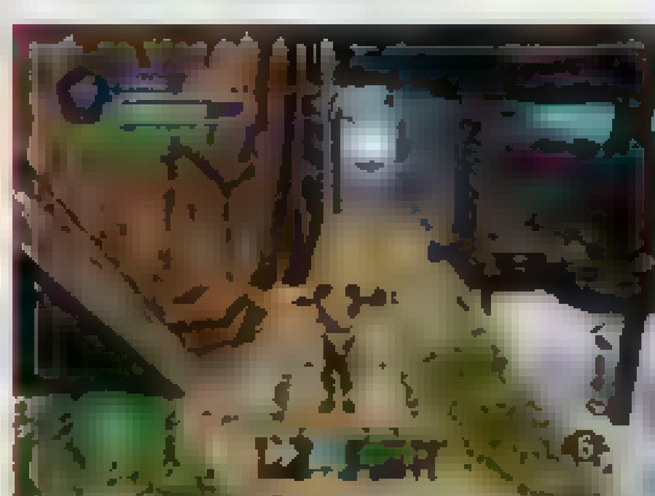
▲在这里不需要使用时间操作，只要在平台沉下前往前二段跳就行了。

此BOSS 同样不能直接攻击。用格斗技击碎地面的冰块后可以得到杂物，然后在攻击一下BOSS后便会掉出3～4块Back 的时之碎片。发动后时间会倒流至晚上，这时BOSS会拼命地走到冒出彩色光芒的地方吸收能量，在这个状态，玩家再攻击就会让其跌倒且露出弱点部分，再攻击一次便可以消耗其体力。BOSS 一般会使用震地波攻击，注意跳跃躲开。在逃跑时还会扔地雷在后方，因此不能直线从后方追赶。尽量同时吸取多个杂物，不然发现可攻击时却没有弹药就亏大了。

第四话

Mission1

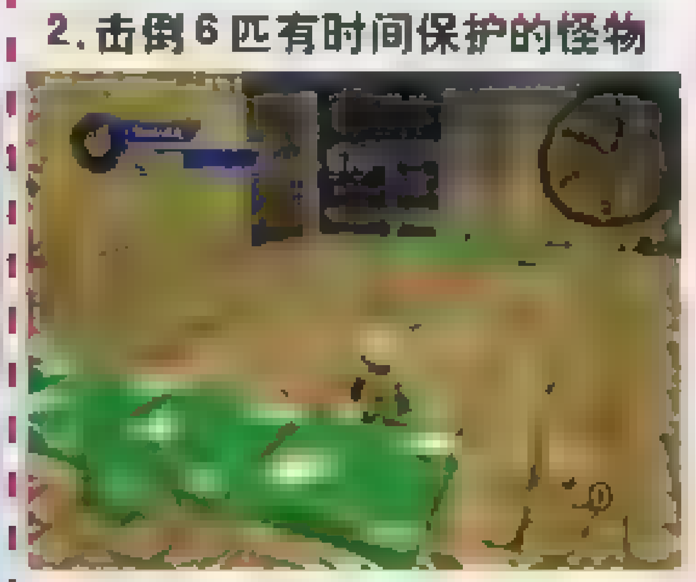
1. 击倒 4 匹有时间保护的怪物
2. 解除 6 处时间保护层



▲跳起并紧抓这些转动的栏杆上就可以移动到高台。

Mission2

1. 让 5 个齿轮运转
2. 击倒 6 匹有时间保护的怪物



▲在这里需要同时发动 Record 和 Slow，然后只走其中一方的地板。完毕后接合刚才踩地板录像在另一方同时踩下地板。

BOSS战

BOSS 拥有保护层，直接攻击不能对其造成伤害。玩家要击倒附近的敌人，然后吸取Pause 碎片，发动技能后才能去除它的保护罩。接着它会把玩家吃进肚子里，在肚子中对其体内的粉红点攻击一次，它便会把你吐出，然后胸口就会露出绿色的弱点部分让玩家攻击。一般他会召唤杂兵攻击，但也会发出光线，一旦被照射到就会发出一阵激光攻击，比较难躲开。在被吸进体内后可以在攻击前发动一次 Record，这样被吐出后可以增加攻击次数。



最终BOSS分成两个部分。第一个部分首先要全灭地面上所有的怪物。这些怪物都拥有保护罩，因此玩家要不断吸取地面上的碎片发动 Pause 让它们解除保护罩。由于有队友帮助攻击，因此玩家也可以只负责发动技能的工作。在全灭杂兵后，BOSS 会开始扔炸弹攻击，只要注意远离地面上出现蓝点的地方。先向BOSS 发射一枚炸弹，然后它便会掉下一枚大水晶到出现的敌人身上。这时发动 Pause 便可以把敌人消灭，并吸取体内的大水晶。只要收集所有的大水晶便可以通过第一部分。

第二部分有塔姆塔姆团的帮忙，不过在这个部分玩家并不需要攻击，而且也不能使用时间操作。BOSS 身上有很多闪光点，只要玩家切换到第一人称模式便可以锁定这些光点。只要在一次性把所有光点锁定，并按R键便可以结束游戏。BOSS 会使用各种时间操作，玩家要主要左右摇动左摇杆摆脱。在 BOSS 攻击前的一刻是最好的锁定机会。

www.plumbook.cn



共通系统要点解说





★游戏的流程是通过“时之清道夫篇”和“塔姆塔姆盗贼团篇”交错而成的，但玩家也可以在读取纪录或者在基地的菜单中选择另一边的故事。

★玩家在死亡后会从最近的CheckPoint处重新开始，所有的状态都会恢复至CheckPoint时的情况。如果玩家在死亡后选择不从CheckPoint开始就会直接退出到标题画面，就算选择读取存档也要从本话开始。

★在商店中可以购买新武器和道具等有用的东西。还可以购买新的装饰品和服装等有趣的玩意，为主人公重新打扮。另外在商店中还有等级考试、训练和加入新同伴等选项，不过要通过这些项目都需要考试。训练中得到的评价越高还可以换取大量的勋章以交换道具和金钱等东西。而其他几项只需通过便可。不过每次通过一话后都要进行一次等级考试才能进入下一话。

★在基地中要经常与其他角色对话，除了可以让一些强力的角色加入外，还可以通过对话增加商店中的各种项目。如增加新道具或新武器等。

★在游戏中经常要进行一些集团战斗。在一个庞大的空间内，玩家与自己的队员要对付画面中所显示数量的敌人。由于地面上拥有很武器、弹药和恢复道具，因此战斗会比较轻松。不过要注意敌人经常会躲在一些角落，要多走动才能找到。

★在很多场合下都会被其敌人或者BOSS发动时间操作所控制。在这种状态下，只要按照画面中央出现的提示快速地左右摇动左摇杆，就可以摆脱被控制的危机。

收集徽章



无论玩家是选择“塔姆塔姆盗贼团篇”或是“时之清道夫篇”都会在每一话的区域中找到一些有着不同颜色的徽章。在每一话中都隐藏8个类似的徽章，这需要玩家解开一些特定的谜题或搜索一些隐藏的地点才能找到。有些甚至是在剧情中肯定拿不到的，要在武器或技能强化后才能取得徽章，因此玩家要在反复尝试去寻找它们。只要收集了足够的徽章，就会得到一些珍贵的原画或者是恶搞的小片段等隐藏要素，是追求完美的玩家不可错过的要素。另外，在通关后可以自由来往各个地点，玩家也可以选择在这个时候才收集徽章。

便利道具解说



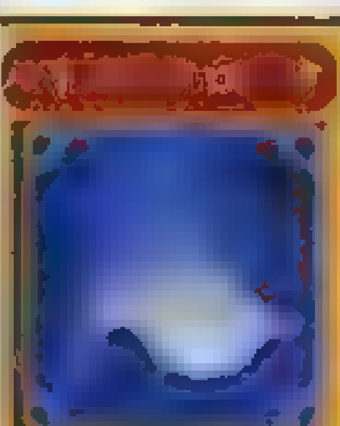
放出一个玩具向玩家的正前方缓慢移动，然后在一段时间后就会变成玩家的样子。此道具主要还是用于吸引敌人的视线，然后从另一条路线潜入。不过由于被敌人发现玩具后会进入警备状态，因此视野会比较模糊。



投掷香蕉在地面上，让对方在踩下后眩晕一段比较长的时间。在使用时要注意一定要投掷到敌人的移动路线上。没有被踩中的香蕉皮是可以回收的，不要浪费哦。



投掷到地面后，从地面中就会出现数名怪物拉住范围内敌人的脚，让其在一段时间内不能移动。敌人在这段时间内也不会呼叫同伴，因此实用度还是比较高的。



使用后全身透明，让敌人不能看到自己。但如果在敌人的视线范围内快速跑动或者跳跃同样会引起敌人的注意。在使用过程中不能使用其他道具和特殊动作，只能移动和普通跳跃。

塔姆塔姆盗贼团篇

基本操作

左摇杆	移动／菜单选择
右摇杆	变换视角／按下是切换成第一人称瞄准模式
十字键	左右移动技能菜单的光标／上下切换武器
A键	跳跃（可二段跳）／确定
B键	格斗攻击
X键	使用道具／紧按后可以控制投掷道具的距离
Y键	爬下／在墙壁按下是贴墙
L键	取出武器并瞄准距离最近的敌人
R键	射击
START键	暂停／菜单画面（菜单中按X键可查看地图，需得到地图）
黑键	切换队员的状态



在投掷后，该道具就会展开成一个类似黑洞的物体，然后把附近的敌人和其他物体都吸收进去，效果十分可怕。



在投掷后会展开一个巨大的空间，被空间所包围的东西会与外界空间隔绝，也就是说外面发生的任何事都不会让里面的人看到。



惟一可以操作时间的道具，效果与Pause雷同。除了可以对付有保护罩的敌人和解开部分谜题外，还能让发出蓝光的敌人变回普通状态。



在投掷后会在地面形成一个异空间的入口，在附近的敌人一旦被吸进去就永远都走不出来，同样是十分可怕的道具。



使用后玩家会跳进地面的洞窟，然后在地底中移动。要注意左上方空气的剩余量，在能量槽消失前一定要按X上陆。

特性介绍

盗贼团与时之清道夫们有着不同的行动方式。他们在行动中主要以潜入和攻击为主，而且最重要的是他们并不能随意操纵时间。不过取代时间操作的是一大堆强力的武器和各种潜入道具。活用这些道具，甚至可以不跟对手交战也可以成功完成任务。不过由于对手往往是时之清道夫们，因此他们的警觉性十分高。视线和听觉都他们巡逻的“利器”，一旦被发现了，就会召唤大批队员攻击玩家。另外，盗贼团经常都要盗取一些贵重物品，当这些贵重物品扛在身上后就不能使用二段跳且移动速度降低，还只能使用デコイ和サブスペ　スダイブ这两种道具。





这个道具主要是运送宝物用的。在使用后地面上会出现一个异次元的出口，无论玩家身在何方，只要按一下X键就可以立刻从出口处出现。

www.plumbook.cn

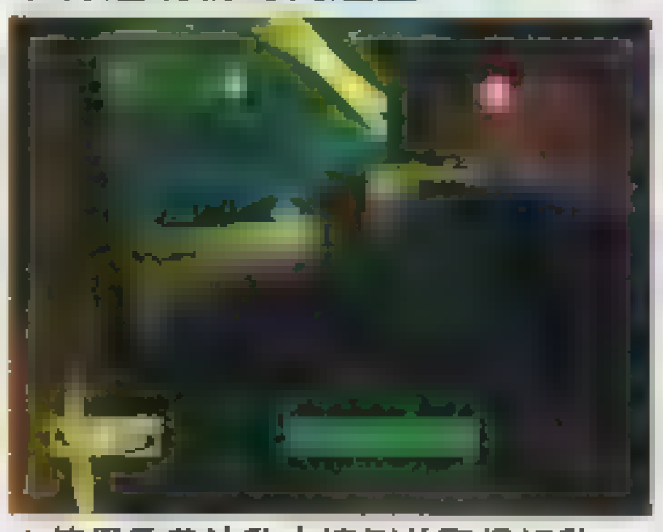
要点攻略



第一话

Mission1

取得建筑物的构造图



▲使用香蕉让敌人摔倒并取得钥匙。



▲推动货柜跳上高台，利用敌人开门的瞬间使用タイムグレネード进入。

Mission2

躲开警备潜入中央板块



▲使用サブスペースダイブ通过摄影机的照射。



▲贴墙行走。注意不要接触红外线。

Mission3

从中央区域的B板块钻洞潜入



▲打开机关让吊臂运作，然后跳上移动货柜到达B板块前。



▲打倒两名来回巡逻的敌人并取得钥匙。在仓库内先打开最左方的开关，然后再打开最右方的开关。

Mission4

潜入中央板块，盗取部件。



▲在这里使用スペースバブル让两名敌兵不能行动。



▲取得部件后在打开吊臂机关的悬崖边直接跳下起始地点。

第二话

Mission1

寻找有用的宝物



▲推动石块可改变一些机关的位置。



▲推动两面镜子，让其照射到石像上，然后取得宝物，顺便把前方的镜子推至机关上开启新道路。

▶ 利用中段的石块机关改变石台的高度运送宝物。

Mission2

解开谜团，从大石像中取得时间中和装置



▲推动镜子，让其形成连锁且照射到外面的石像处。

Mission3

拿着装置归还基地



第三话

Mission1

找到战车并去处冰块



▲使用大炮打开新道路。



▲利用绳索移动，注意墙壁上会喷出水柱攻击玩家。

Mission2

取得两个战车零件



▲推动按键让灯熄灭，降低敌人的视觉。

Mission3

组合零件，完成战车



▲使用ワープトンネル运送零件通过木箱堆。

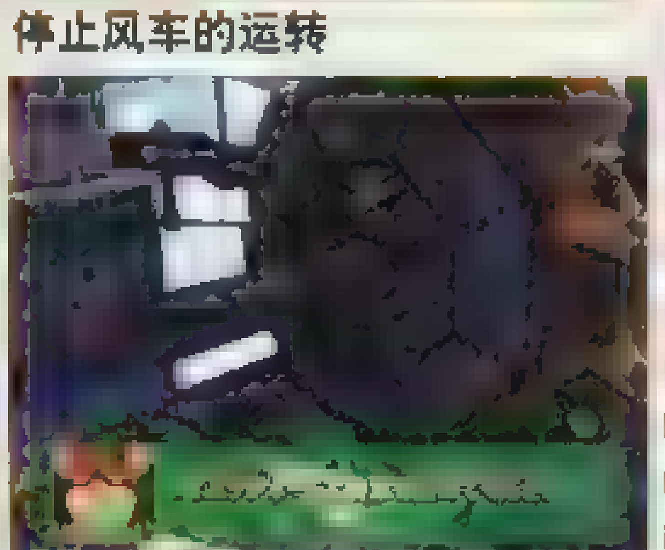
BOSS战

这里要玩家驾驶着战车对付BOSS。其实战斗十分简单，玩家先要尽量远离BOSS，然后使用右摇杆移动准星，在画面显示红色时发射炮弹便可以攻击BOSS的头部。在打倒了4个头部后，BOSS的弱点部分便会露出来，只要补上一炮便可以对其造成伤害。如果没有了弹药可以撞击地上的冰块，取得弹药补给。

第四话

Mission1

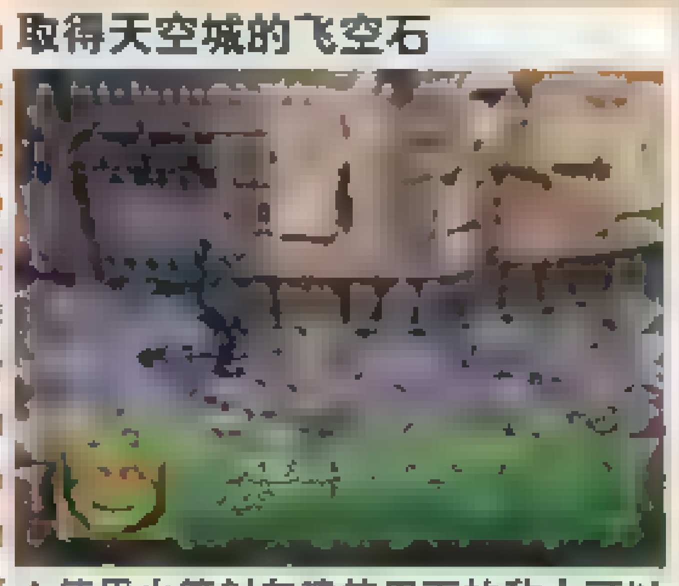
停止风车的运转



▲在这里停止时间把齿轮推进去可以停止风车运转。

Mission2

取得天空城的飞空石



▲使用火箭射向建筑里面的敌人可以暂时引开他们的注意力，趁机去开启门旁的机关吧！

Mission3

把飞空石带回总部

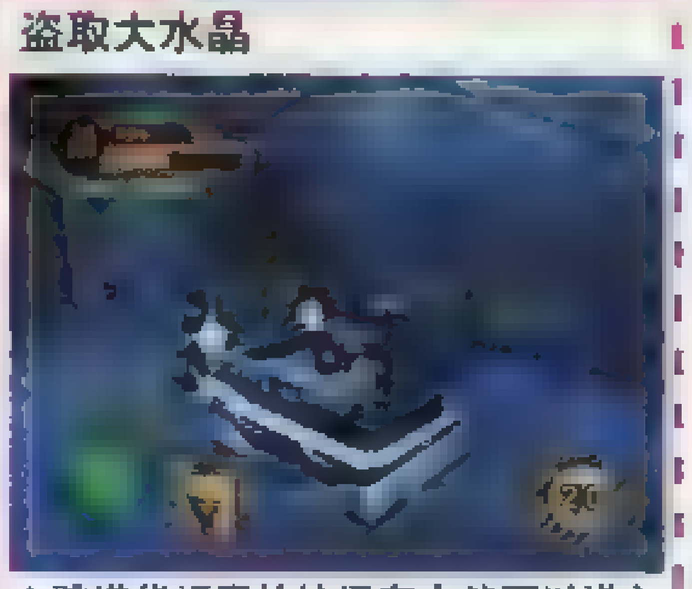
▶从刚才满是敌人的房间上跳下，跳下前记得要扔个タイムグレネード。



第五话

Mission1

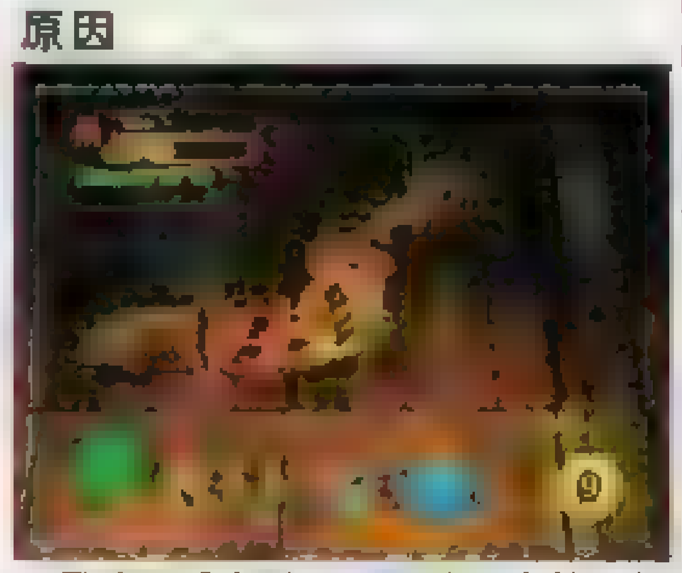
盗取大水晶



▲跳进货柜旁的垃圾车内就可以进入建筑物。在里面被打开时先不要动，运送员会离开的。

Mission2

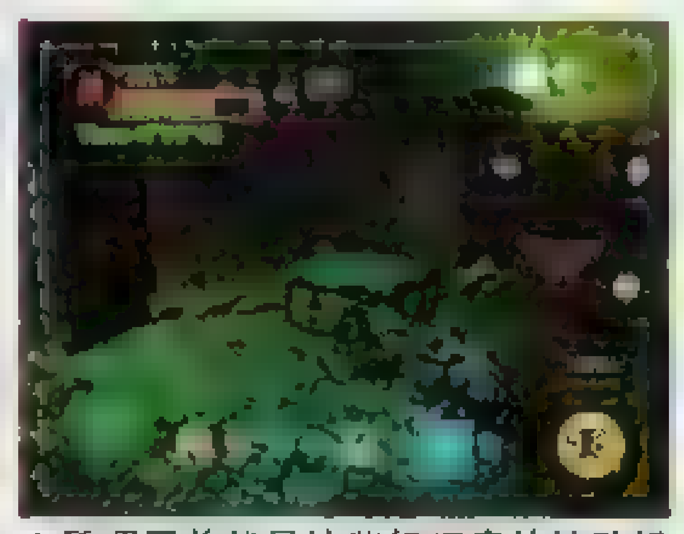
移开油箱，寻找妨碍电波的原因



▲用武器或者棍子破坏地图中的5根油管。

Mission3

打开5个开关，让油箱满载



▲所谓开关就是这些红灯旁的转动机关，要仔细寻找。

Mission4

3分钟内逃回起点

▶ 注意上下摇晃的油条会影响移动。



BOSS战

这个BOSS同样是十分简单。首先把BOSS引诱至地面圆形的图案上，然后使用棍子打击地面，这样从地上发出的光芒就会把BOSS分解成大量细小的怪物。这时只要使用枪械或者棍子把它们逐一消灭，直到全灭所有怪物为止便可以通过了。

www.plumbook.cn

火热秘技

"攻略透解"、"研究中心"、"火热秘技"欢迎来稿！
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000　　Email：guide@ucg.com.cn
短信投稿：发送TT+你希望投来的稿件内容简介到33557770

PS2 摔角玫瑰
共通

STORY MODE的隐藏角色出现方法

基本上只要将所有角色的STORY MODE通关就可以打出全部隐藏角色，具体情况如下：

隐藏角色	出现方法
Becky	完成Candy Cane的STORY MODE
Dr.Cutter	完成Anesthesia的STORY MODE
Judgment	完成Bloody Shadow的STORY MODE
Killer Khan	完成Aigle的STORY MODE
Mistress Spencer	完成Miss Spencer的STORY MODE
Noble Rose	完成Evil Rose的STORY MODE
Rowdy Reiko	完成Reiko Hinomoto的STORY MODE
Sgt.Clemets	完成Dixie Clemets的STORY MODE
Showbiz	完成Aisha的STORY MODE
The Bull	完成Makoto Aihara的STORY MODE
LADY X	完成初期全部角色的STORY MODE
LADY X Substance	完成全部角色的STORY MODE

Exhibition Mode的隐藏角色出现方法

游戏中登场的角色都有表里两种形态，表里形态的判定是行为槽。行为槽偏向表（FACE）时，在Exhibition Mode里可以使用表角色；行为槽偏向里（HEEL）时，在Exhibition Mode里可以使用里角色。表里角色不能同时使用。

在Exhibition Mode中，在开始游戏时可以签订合约（VOW SYSTEM），如果在比赛中胜出且满足合约条件的话，就可以令行为槽发生变化。合约有30条，表里各15条，内容五花八门。如不按R1键、不攻击倒地的对手等等。完成的话就会令行为槽发生变化。推荐双打"假赛"。

画廊模式的开启

当任意一位角色的行为槽达到表（FACE）100%或里（HEEL）100%时，除了可以使用她的表里形态之外，还可以参加Exhibition Mode里的TITLE MATCH。只要在冠军挑战赛（CHALLENGE THE CHAMPION）中击败前任冠军，她的画廊就会开启。

获得冠军之后，就可以参加王位卫冕赛（DEFEND THE CHAMPIONSHIP BELT）。如果击败前来挑战的对手卫冕成功，那么她在画廊中的沙滩模式就会开启。

交换出场方式

在Exhibition Mode的NORMAL MATCH和TITLE MATCH中，选定两位角色和场地之后，先按住L1+L2+R1+R2键不放，再选择"PLAY"开始比赛，这样两位角色就会交换出场方式。选择恰当的组合，会起到非常恶搞的效果。

选手访谈

进入画廊，选择任意一位角色之后不要按任何键，过很长一段时间后就会出现对这位选手的访谈。内容不外乎"你是哪里人"、"你最喜欢什么颜色"之类的话。

游戏不错，但美版配音实在可怕。日版明年推出，里面大牌声优如云，光是想想也要流口水啊！

PS2 侍道2 决斗版
日版

去年推出的《侍道2》是一款不错的游戏，现在本作推出了廉价版。和前一代一样，本作的廉价版除了售价大幅降低之外，还对游戏进行了大幅修正。过去的存档依然可以使用，此外还附赠系列新作《活剧侍道 西部武士》的影片，感觉相当合算哟！

体力全满

在游戏中先按START键暂停，之后按住R1+R2键不放，快速输入[illegible]、↓、↑、[illegible]、[illegible]、[illegible]。

气力全满

在游戏中先按START键暂停，之后按住L1+L2键不放，快速输入[illegible]、↑、↓、[illegible]、↑、[illegible]、[illegible]。

所持金+500

在游戏中先按START键暂停，之后按住L1+R2+□键不放，快速输入[illegible]、→、[illegible]、[illegible]、↑、↓、→、→、←、○。

刀的硬度增加

在游戏中处于拔刀状态时先按START键暂停，之后按住L2+R1键不放，快速输入↑、→、→、←、→、←、←、→、↓。注意如果在纳刀状态下输入此秘技的话，刀的硬度会变为0，原因不明。

[illegible]

在天原MAP画面，快速输入L1、R2、L1、R2、L2、R1、○。

更换主人公

在NEWGAME开始时，将光标停在"姓名"那一栏，快速输入L1、R2、R1、L2、L1、R2、R1、L2、[illegible]，之后按十字键的左右便可自由更换主人公了。

决斗版新增武器入手方法

木刀：难度为"难"时，鹿野町道场门弟持有。

灵魂碎き：难度为"难"时，铁生持有。

轮回：难度为"难"时，和清满的入手方法一样。

鹫羽斩：难度为"难"时，隐密持有。

灰岚土：难度为"难"时，おぼろ持有。

顺便说一句，决斗版已经修正了刀藏改满后拿不到清满的BUG。

决斗版的最大的一点改进莫过于读盘变快了，真的很有重玩的冲动哦！

PS2 装甲核心 九球终结者
日版　投稿人：水瓶座の天使

记录继承问题

本作可以继承前作——也就是《装甲核心 连结》的记录，下面我们来看看继承之后有什么好处。

继承记录

1.拥有《装甲核心 连结》初期能买到的全部零件；

2.拥有50发弹数增加版的爆雷飞弹；

3.以后在游戏中可以拿到《装甲核心 连结》的隐藏零件；

4.初期没有《装甲核心 连结》的隐藏零件。

不继承记录

1.以拥有《装甲核心 连结》隐藏零件的状态开始；

2.拿不到50发弹数增加版的爆雷飞弹；

3.《装甲核心 连结》中没拿到的零件永远也拿不到。

结论：如果你的《装甲核心 连结》记录并不完美的话，不继承比较好。（寒……）

……看来大家以后也要长个心眼了，不要一听说对应XX作XX代记录就马上去联动。

PS2 Capcom Fighting Evolution
美版

本作日版名为《Capcom Fighting Jam》，即将推出，相信隐藏要素也不会有什么变化。

隐藏要素

打通一遍可以使用BOSS《恶魔战士》里的"球"：PYRON。

一局不输通关会打神豪鬼，打过了就可以使用神豪鬼。

用不同角色通关就可以在音乐模式中欣赏这名角色在原版游戏中的主题音乐。

本作中居然没有Ken，要知道Ken和Ryu向来都是杆不离秤、秤不离砣的，这实在是一件匪夷所思的事情啊！

PS2 横行霸道：圣安德里亚斯
美版

秘技选登

在游戏中不要按暂停，输入以下指令便可起到特殊作用。

全护甲+全回复：R1、R2、L1、×、[illegible]、↓、[illegible]、↑、[illegible]、↓、[illegible]、↑

通缉度下降：R1、R1、○、R2、↑、↓、↑、↓、↑、↓

通缉度上升：R1、R1、○、R2、←、[illegible]

拥有低级武器：R1、R2、L1、R2、[illegible]、↑、[illegible]、↑

拥有中级武器：R1、R2、L1、R2、←、[illegible]

拥有高级武器：R1、R2、L1、R2、←、[illegible]、↑、←、↓、[illegible]、↓

本系列作品的秘技向来多如牛毛，为节省篇幅只放出最重要的。

中国人的SP 等你来设计

“神游杯”小神游SP全国设计大赛



◀图为“中国龙”限定版小神游SP

活动主办方：iQue

网络媒体支持：網易 NETEASE www.163.com 网易游戏频道 game.163.com

平面媒体支持：游戏机实用技术 TV GAME SEMIMONTHLY

★活动介绍

我们的SP，我们来设计！

10月27日，小神游GBA SP正式进入中国！紧接其后的11月中，中国第一款限定版主机——中国龙版小神游GBA SP发售，终于一圆中国玩家渴望拥有中国限定版SP的梦想。

应广大玩家的强烈呼声，由神游公司（iQue）主办、网易公司（Netease）及游戏机实用技术杂志社（TV Game Semimonthly）等专业媒体协办的“中国人的SP 等你来设计”全国设计大赛顺势推出，面向全国邀请玩家们为中国版小神游SP披上美丽的外衣。

除了优厚的奖品外，优秀的作品也将有机会用于下一阶段的中国限定版小神游上哦！

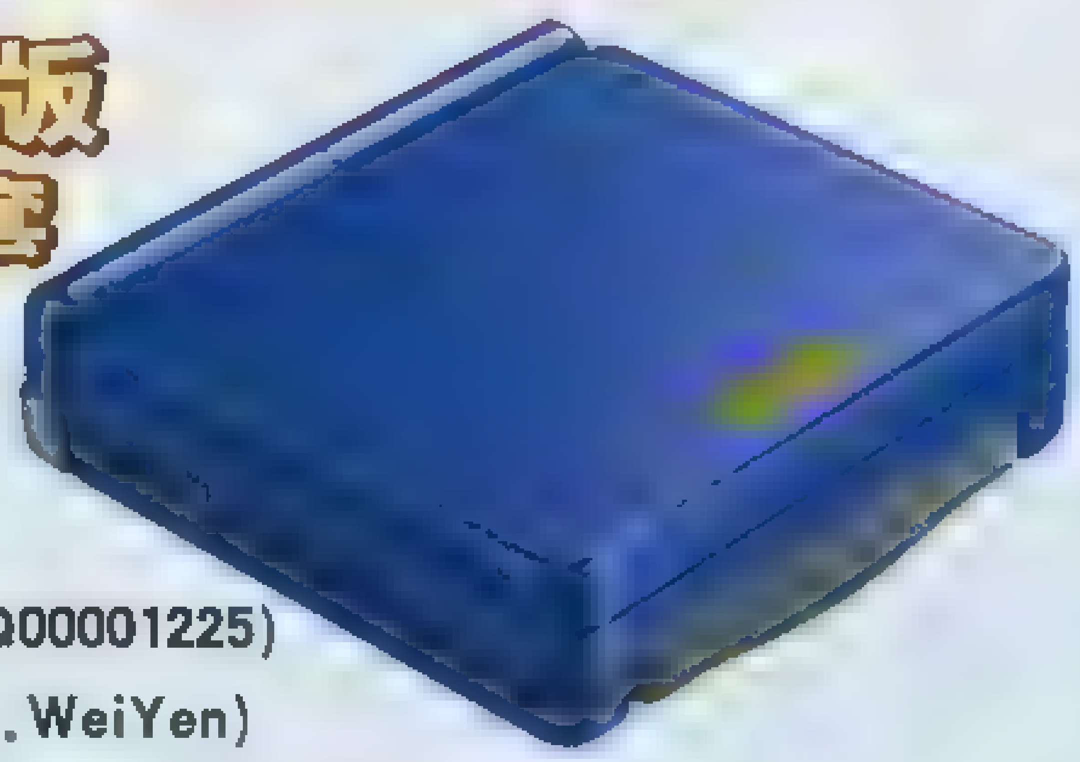
★活动时间

提交作品	11月10日至12月20日	您随时可以提交设计作品
公众投票	12月10日	公布候选作品，接受公众的投票，12月20日停止投票
专家评审	12月20日至12月24日	由专家对评出名次的作品进行审核
结果公布	12月24日（圣诞前夜）	公布活动结果

★奖项设置

一等奖（1名） 得票数最高的作品

黄金圣诞版 小神游SP一套



☆收藏！全球惟一一台

☆价值！24K纯金铭牌

（附国家质检局认证证书）

☆纪念！特殊主机序号（XQ00001225）

☆珍贵！总裁亲笔贺卡（Dr.WeiYen）

★设计要求

·作品主题不限，颜色最好为单色或双色，需考虑与主机外壳的协调性，应具有中国特色。

·作品格式为JPG电子文件，尺寸为700（宽）×600（高）

★参赛要求

本次比赛为全程在线活动，请玩家访问神游官方网站（www.iQue.com）或网易游戏频道（game.163.com），在线提交作品或投票。

*参赛者必须保证参赛作品为本原创，严禁抄袭

掌机王LIKY受邀友情担任本次活动的“特约评论员”，对参赛作品与活动进行全程点评。



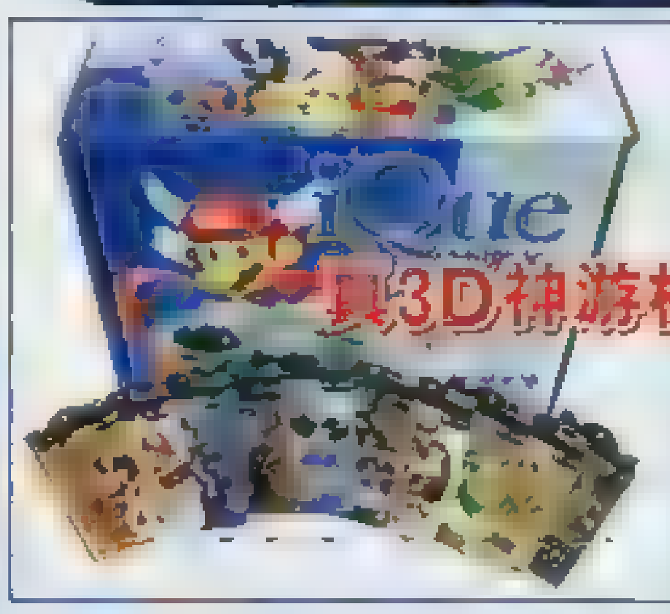
姓名	LIKY
身份	《游戏机实用技术》杂志社编辑
自我介绍	我是游戏机实用技术杂志社的编辑，在杂志上主要负责掌机部分的内容，后创办了掌机专门志《掌机王》以及《掌机王SP》，专门为拥有掌机的玩家服务。

假如获得大奖黄金圣诞版小神游SP

如果获得这款限定版SP主机，我肯定会珍藏起来。

请在十个字以内评价小神游SP

造福中国玩家



二等奖（10名）

得票数排名第2-11位的作品

真3D神游机套装一套（含十本精美游戏手册）

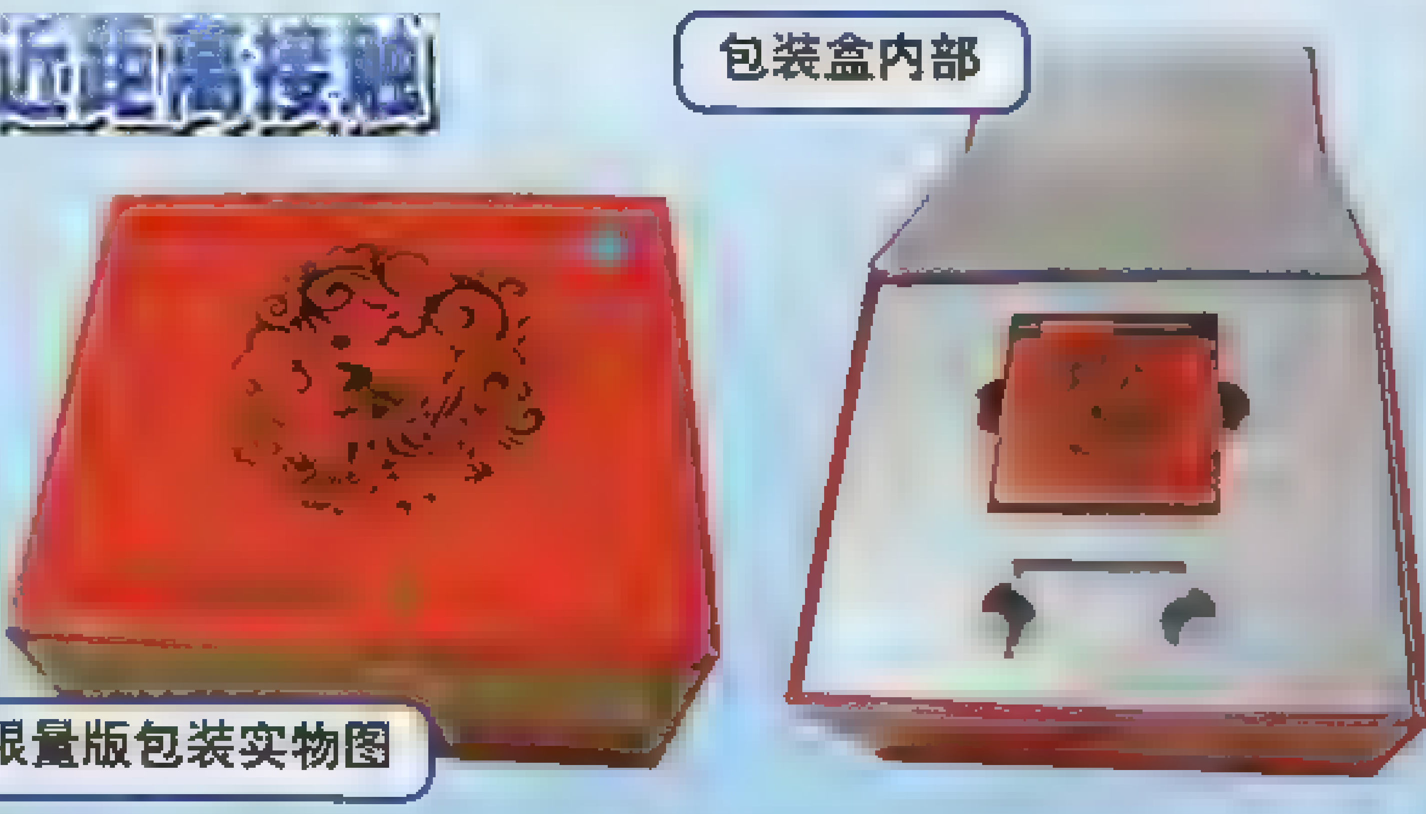


三等奖（100名）

得票数排名第12-111位的作品

神游水晶笔记本一套

“中国龙”限定版小神游SP 近距离接触



限量版包装实物图

包装盒内部



限量版附赠真皮皮套

限量版正面龙纹



www.plumbook.cn

集会：11月11日

栏目主持
卡伦 & D·S

11月11日，在每年的今天，都会有无数的男（女）同胞聚集在一起欢呼自己又一次保持了纯洁之身。

“所有的情侣都去死吧！”

而在这一天内，这句话也将回荡在大江南北的每一个角落。

没错，11月11日，这四条孤单只影的“1”便代表着次次情场失意至今仍孤身一人的男（女）同胞，我们的节日又一次来临了！

年年月月花相似，岁岁年年……还是一个人。在这十几二十几年间，我们一直保持着单身的形态……蹲在那边角落里的樱木同学不要哭了，你还年轻，看看蹲在另一侧的鬼冢老师你也该感到心理稍微平衡一些了。

咳咳，说回正题。我们今天组织各位集会的主要目的并非是痛斥这个社会，也不是打算让大家立下什么豪言壮语强装笑颜说单身是一种境界什么的。虽然说我们如今仍是天涯孤独之身，但相信在座的大家99%都已经有了垂青的女孩了吧，但据我的线报，我们中的一些人，已经接近了某些绝对禁止触及的雷区！请听我一句话，放弃你看中的那个女孩吧，在她们那美丽的相貌下，隐藏着的却是你所不知道的另一幅面孔……

美神令子

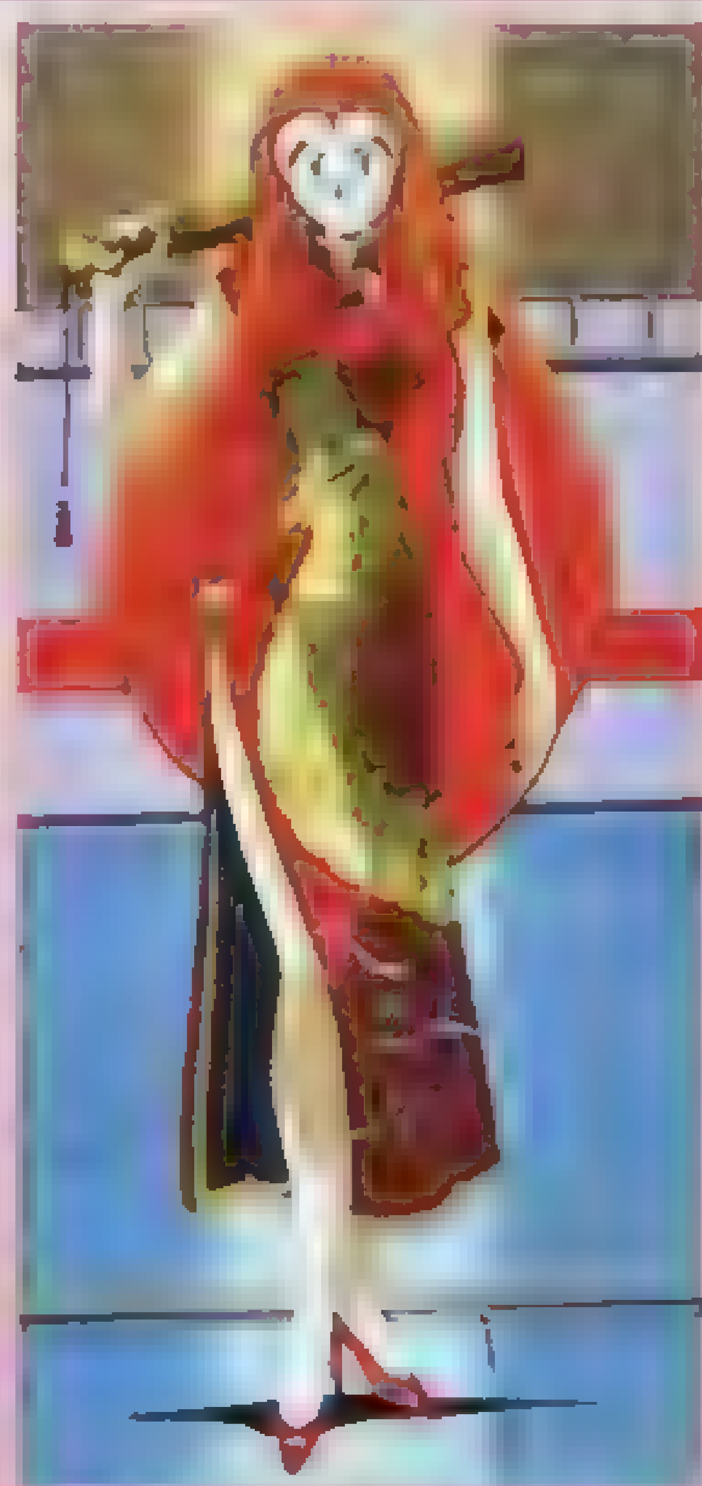
登场作品	《极乐美神大作战》
身分	驱魔师

1.对金钱有着极其偏执的渴望。

2.无论你有多少钱，在与其交往后都一定会被榨干。

3.如果想追求她的话，你必须要有着超人般的意志，因为幽灵、战斗用机器人、吸血鬼、九尾狐、各种各样的怪物会随时出现在你的身旁，而且你所居住的地方会是一个鬼屋……

4.对于手下极尽压榨，而且遇到危险时绝对会将那个可怜的名为横岛忠夫的手下抛出去当炮灰，希望你不会是第二位……



神崎丽美

登场作品	《GTO》
身分	学生

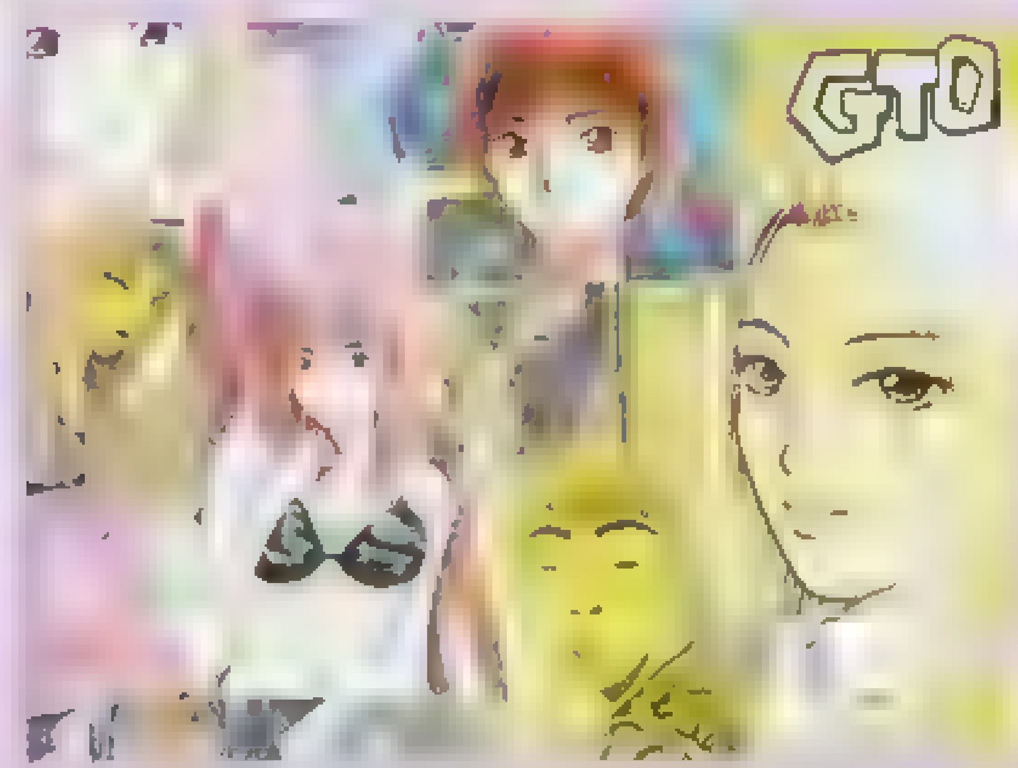
着不输于18岁女孩的

1.IQ高达200，并且经常凭借其超高的智商欺负校内的所有老师，致使众多老师因羞愧难当而主动辞职。

2.引爆学校、拐骗少女、引诱老师、制造生物兵器，绝对堪称为不良少女的典范。

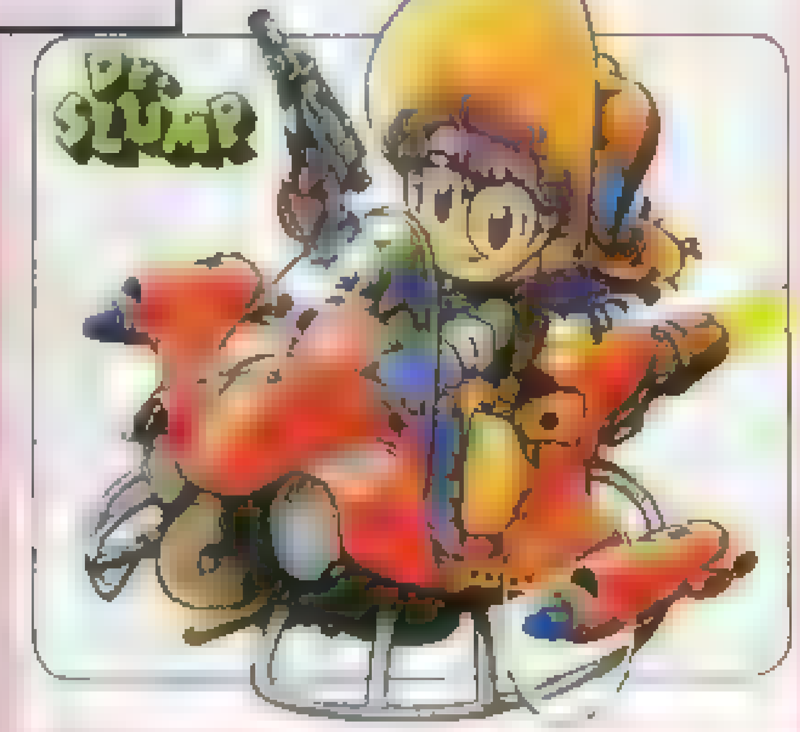
3.不爱惜自己的生命，说不定什么时候你没注意到她就已经跑到哪个人工滑雪场自杀去了。

4.人家的智商高达200，200呀！不用经过考试便可直接进入最高学府，你以为自己的那些小心思能骗过她？对于一个男人来说，要与这样的人在此种情况下生活一辈子……那还不如死了算了。



阿拉蕾

登场作品	《阿拉蕾》
身分	机器人



1.一点女孩子的样子都没有，可以随时随地当着大庭广众的面更换衣服。

2.总是喜欢破坏公物，不论房子警车月球地球都曾经受到过她的蹂躏。

3.不爱卫生，总是喜欢拿着根小棍子去捅人类的某种排泄物，甚至用手拿起来硬放到别人的头上。

4.……她是个机器人，你真的确定要对她下手？



牧村香

登场作品	《城市猎人》
身分	私人侦探

不知为何经常会被某些黑道中人当作攻击

1.枪法差得已经到了一种境界，和她在一起你要随时注意自己的生命安全。

2.你永远无法向别的女孩子打主意，因为等待着你的将是从10公斤~1吨不等的大槌。

3.此人对于尘世似乎有着极强的执念，即使被车撞死也会托身到别的女孩身上来纠缠你，也就是说你一辈子都不可能逃脱她的魔爪。

4.最关键的一点就是，你将会遇到的，是一位被称为“新宿种马”的超强情敌，如果你不希望自己成为被黑白两道追杀并通缉的对象的话，还是尽早回头是岸吧……

面堂了子

登场作品	《福星小子》
身分	富家小姐

1.也许是因为遗传原因，她的家中所有人都有着怪癖，例如黑暗恐怖症骑牛强迫症等等不胜枚举，和这样的人一家人生活在一起是一件颇为痛苦的事情……

2.从不尊敬长辈，在其心目中哥哥的相貌与章鱼是完全相同的，而且绝对属于被利用的道具，而根据她的性格分析的话，男友的地位应该与哥哥处于一个层次。

3.你永远休想猜中她心中在想些什么，因为她的头脑及那些稀奇古怪的想法已经完全超越了人类所能理解的范畴。



城户纱织

登场作品	《圣斗士星矢》
身分	雅典娜女神

[illegible]与正义而献出自己的一切。

1.虽然说保护心爱的女子是男士的责任，但如果一而再再而三三而五六次地故意陷入危险中等着白马王子来救你的话，任你有三头六臂拥有接近神的能力也是吃不消的。

2.满口仁义道德，爱、正义、世界、人类等大义凛然的字眼无时无刻都会挂在她的嘴边，有着堪比唐僧的口技。如果你没有成为政治家的觉悟的话，大概会被她唠叨得头疼致死的。

3.死心吧，你绝对无法赢得她的芳心的，你的对手不止是那只怎么打都会爬起来的小强，光在希腊那个地方就有八十多个精壮的男人甘心为其献身呢。

绫波丽

登场作品	《新世纪福音战士》
身分	EVA 驾驶员

[illegible]呀。另外，"绫波的微笑"更是[illegible]人神魂颠倒，其魅力甚至远远[illegible]

1.姐妹众多，你永远都不可能知道和你约会的是哪一个。

2.性格怪僻，一天能说出一两句话来就很不错了，无论你说出怎样爆笑的语言其依然无动于衷，只与其在一起一个小时大概就足以令人发狂了。能与其相处的大概就只有那个自闭小P孩而已。

3.有极端暴力倾向，之前她所驾驶的零号机曾经发生过暴走现象，而且这位女孩对自爆似乎有着独特的癖好，在与其约会时请务必要先检查好她身上有没有带炸药包。

4.该女生对于拥抱极为擅长，不过拥抱的对象一般都是地球或者全人类，而拥抱的下场……咳咳，为了让大家在晚上还能睡个安稳觉，这里我就不用说了……



贝露·丹迪

登场作品	《我的女神》
身分	女神



不允许各位接近贝露小姐的原因只有一个：你要知道，在这个世界上有一种被称为"女神"的女孩，像她们这样的人是只许男子们在远方顶礼膜拜的。无论谁想对贝露小姐不轨的话都会遭致世间其他所有单身青少年的诅咒及报复，为了这个世界的和平，还是让我们成立女神教派一辈子在远方憧憬贝露大人吧。

以上，今天就是我们重点要注意的对象，希望在此之前曾对上面说提到的那几位女孩动心的朋友在听明白之后能够回头是岸。请相信，面包会有的，一切都会有的，女朋友自然也是会有的。但请记住，自己的生命是比任何事物都要宝贵的东西，为了生命着想，请一定要压抑住自己的欲望，不要去强求那些本不属于我们的东西呀。

三个月后，一年一度的应该被诅咒的日子便将来临，我们的下次聚会就定在那个时候吧。同时也衷心地祝愿各位，希望明年的今天，在这个节日中不会再次看到你的身影了……

（The end）

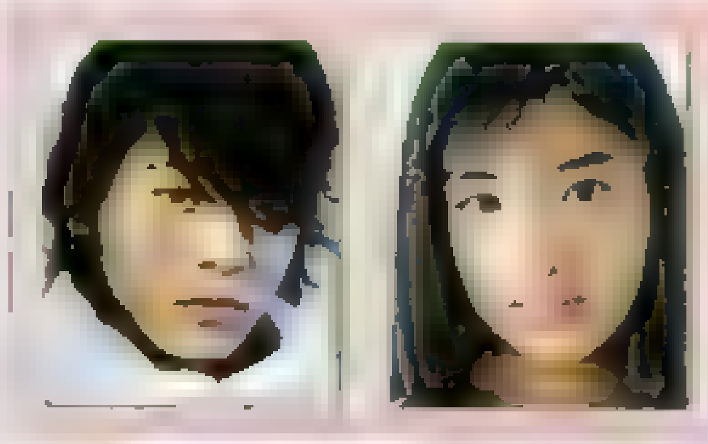
动漫情报站
A.C.EXPRESS

《[illegible]》[illegible]

日本东宝公司于22日宣布，宫崎骏导演的剧场版动画《哈尔的移动城》在20～21日仅上映2日间便创造了日本电影历史上最高的14亿8000万日元的票房纪录，而观看者高达110万人。比起宫崎骏导演的上一部动画《千与千寻的神隐》在同一时期内的票房增加了40%，而且也超过了日本电影之前一直高居榜首的2003年的《跳跃大搜查线2》。东宝公司声称，因为这是一次千载一遇的机会，因此他们将以观众4000万人、票房500亿日元为目标。除此之外，本片已经确定将在海外50个国家公映，这也使其成为了日本电影史上在公映之初就确定海外放映国家最多的影片。



《H2》真人[illegible]



据TBS报道，安达充的著名棒球漫画《H2》已经被TBS改编成了电视连续剧，而且明年1月便将开始在TBS播放。从1992年开始在《周刊少年SUNDAY》上连载，至1999年完结的《H2》被认为是日本棒球漫画的代表作之一，而片中那四位男孩女孩之间的恋情更是牵动了众多人的心。这次的电视剧将会以国见比吕以及古贺春华作为主角，而扮演他们的则是山田孝之及石原里美，不过橘英雄和雨宫雅玲的扮演者目前还未公布。

安达充本人对这两位演员的选角表示非常满意，并对2005年这部电视剧版《H2》充满了信心。

[illegible]《[illegible]3》

据美国《好莱坞记者》杂志11月16日报道，著名的迪斯尼公司正积极筹拍《玩具总动员》的第三集，但新片将不再由迪斯尼的原合作伙伴皮克斯制作。

据报道，由于皮克斯已决定与迪斯尼分道扬镳，因此迪斯尼公司将单独进行《玩具总动员3》的制作工作。该公司动画制作部负责人戴维－斯泰顿将全面负责拍摄计划。目前，迪斯尼公司为拍摄《玩具总动员3》正在洛杉矶专门修建一个电脑动画设计中心。迪斯尼设在佛罗里达州动画设计中心的负责人安德鲁·米尔斯泰正在为拍摄这部动画大片而招揽电脑动画制作人才。

不过，汤姆·汉克斯已经表示，如果少了皮克斯，他很有可能不会加盟《玩具总动员3》再次为牛仔伍迪配音，而为巴斯光年配音的蒂姆·艾伦则要看制作班底的实力而定，底线则是"和皮克斯一样强大"。

《天使心》将[illegible]TV版动画

虽然可以称得上是《城市猎人》的续作，但《天使心》却远远没有达到前辈的辉煌。不过，就在前几天，北条司在其官方网站上公布，《天使心》将会改编成TV版动画，不过具体情报则一切未定。当年《城市猎人》的动画并没有能体现出原作的神韵，希望《天使心》能够打一个好的翻身仗，不过不知道寒羽良的配音是否还是神谷明先生呢？



&3DM-SM

电子竞技场 ESPORTS ARENA

“电子竞技场”以全新的栏目规划与大家见面了，这个栏目属于每一位热爱电子竞技的朋友，对于栏目的选材、投稿、定位、或者任何意见，我们衷心希望大家畅所欲言。

Email请发ucg@ucg.com.cn，短信发送DC+意见到33557770，平信的详细地址请见每期互动信箱栏目。

电竞新闻眼 ESPORTS NEWS

热舞节拍！跳出你的青春！Let's dance!

12月4日在上海正阳即将举办“安铁诺上海ez2dancer04－05联赛”，本次赛事由正阳主办，比赛共有6场，每个月1场，比赛场地均设在正阳。比赛时间从2004年的12月4日起，分别在2005年1月8日、2月5日、3月5日、4月2日、5月1日进行，时间均为下午1点。总奖金额高达5000元，第1名可获得人民币1000元+纪念奖杯+价值人民币348元的安铁诺软件一套。本次赛事支持网络报名，具体规则请各位玩家登陆www.zyclub.net查询。

想在闪耀的舞台上向大家展现属于自己的一面吗？舞吧，舞吧，让我们舞出青春的精彩与活力。

《WE8》全日本王座决定战

由Konami主办，覆盖全日本47个都道府县，拥有约100个分赛场的“《WE8》全日本王座决定战”(Winning Eleven Japan Grand Prix)从8月1日开始截止至上一轮赛事结束的11月14日，日本全国的7个地区(北海道、东北、关东、中部、关西、四国、九州)激战甚酣。目前预选赛排位第1的宝座暂时由来自关西地区三重县的前田朋辉选手所占据。

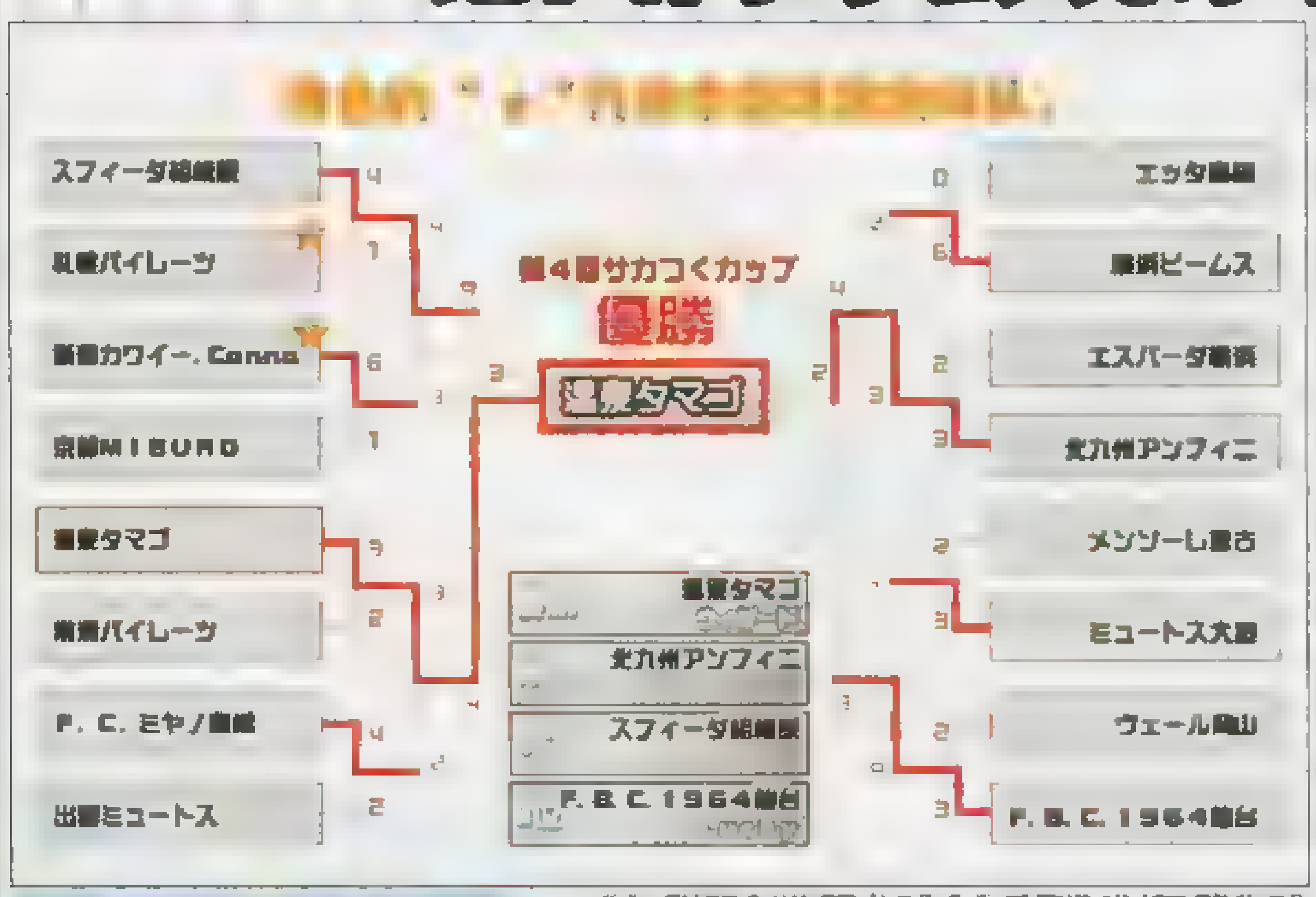
斗剧2005 始动

日本最大规模的对战格斗游戏大会“斗剧 SUPER BATTLE OPERA”的预选赛即将在2005年1月拉开战幕！本次的斗剧2005的比赛项目将包括：1对1项目的《铁拳5》、《格斗之王 NeoWave》；2对2项目的《CAPCOM FIGHTING JAM》、《街霸3.3》；3对3项目的《GGXX ♯RELOAD》、《VR战士4 最终调整版》。流程时间为2004年12月末公布各地预选承办店铺、2005年1月上旬开始各赛区的预选赛，2005年5月最终决胜大会。

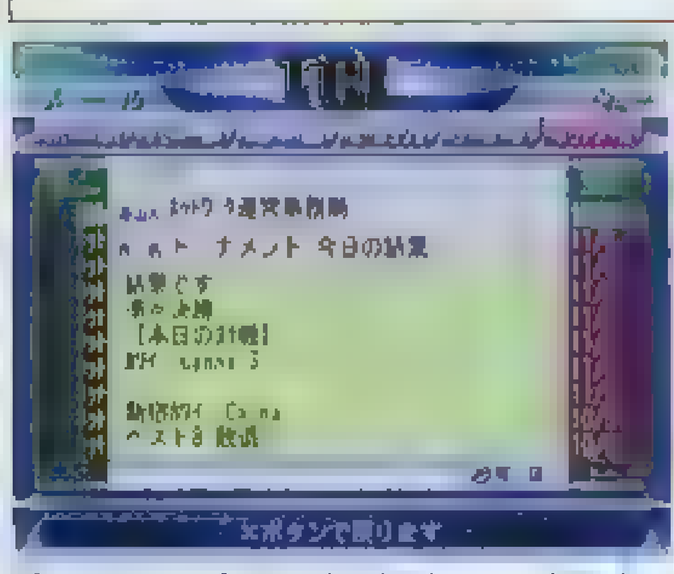
纵横赛场 冲出中国，走向世界

文 tanakarena／创造球会中文网

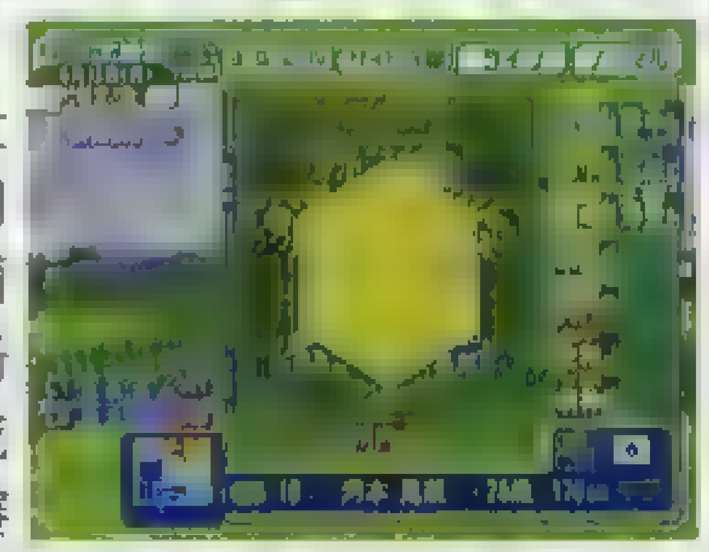
——记国内球会玩家首次参加日本官方比赛



“《J联盟创造职业球会》系列”(以下简称球会)自1996年面世以来，一直深受部分足球游戏玩家的喜爱。游戏在第一作设计时便打破单机游戏的常规，加入了强大的对战系统，以方便异地的玩家进行球队的交流。日本和香港的玩家很早就在积极组织和参与个人的、官方的比赛，国内玩家则苦于设备的不普及而一直与参赛无缘。年初非官方PS2硬盘的破解和游戏爱好者的增多、造就了网卡和《球会04》正版盘的普及，令我们具备参加官方比赛的硬件条件了。日本官方的球会网站于2004年7月6日开始，以大约每月一次的频度组织《球会04》杯赛，采取分组淘汰后进入16强决出冠军的方法进行。开赛前一周为上传游戏存档的时间。服务器自动进行分组和每天一轮的比赛。每轮的比赛完成后登陆的玩家都将收到自己球队比赛结果的邮件。这便是一个完整的流程。



“创造球会中文网”(http://sakatsuku.6to23.com)是国内最专业的球会网站之一，云集了众多中国球会游戏爱好者。大家的积极组织和参与造就了网站内举行的全国性甲、乙、丙级三大联赛的火爆。拘泥于国内比赛当然不是《球会》对战的最高层次。在两位热心站友的登陆帮助下，我们开始着手准备投档参加官方的第三届比赛。为了取得好成绩，让日本选手也重视我们中国的玩家。参赛的各选手可谓摩拳擦掌，日夜兼程(由于游戏年份久的选手转生后能力会加强，拥有一个高年份存档也将成为优异成绩的保证)。种种原因，官方第三届比赛我们第一次参赛的成绩很差。第四届的全球参赛球员一共606名。几个高年份存档，所有队都几乎满籍，历届最强的实力让我们再次觊觎这次参赛能有更好的结果。第一轮比赛大家顺利过关，想不到第二轮就有两位兄弟自相残杀，另外还有一名居然输给了才满4个框的弱旅，实在冤枉。第三轮剩下的兄弟顺利晋级，第四轮又被淘汰了3个选手，这边登陆的8个就剩下“龙虎龙王”和站长“tanakarena”两个了，形势岌岌可危。继续通过了第六轮后第七轮“龙虎龙王”不幸输掉。由另一台主机登陆的站友“credu”也止步16强。而我也在最后的8进4比赛中败下阵来。这届的成绩是历来最好的了，站长的“新宿カワイ－Canna”排名第五，credu的“札幌パイレーツ”排第九。综合两届的经验，除了实力的因素外，杯赛的偶然性也左右着比赛的结果(其实也可以理解为排兵布阵的相克，运气也很重要啊)。参加海外的比赛，登顶与否其实并非首要，让自己的球队跳出游戏世界的禁锢，与更多球队切磋；让更多游戏玩家认识和加入到这个游戏阵营，也许才是最有意义的吧。





比赛还会继续，下届我们还会再加入，争取帮助更多的玩家投入到官方的比赛中。“让我们一起创造职业足球俱乐部吧！”

©SEGA,2004 ©1996JFA ©2002JFA.MAX J.LEAGUE OFFICIALLY LICENSED PRODUCTS adidas the adidas logo,ROTEIRO and the 3-Stripes mark are registered trade marks which are owned by the adidas-Salomon Group,used with permission

西班牙国家德比的上半场真是精彩纷呈，小罗再次在萨尔加多面前施展“牛尾巴”的技巧，这是Gouki第一次看直播时欣赏这个美妙的表演，实在是太棒了，虽然之前曾经反复看过录像，但还是忍不住大喊一声“太帅了！”与之相比皇马的“豪华中场”却完全是一副不堪一击的模样，问题其实就在后腰上。这倒是《WE8》目前所无法表现的——在《WE8》中用贝克汉姆、齐祖做后腰也不至于“崩溃”。现实中的卡洛斯、齐祖们真的有点老了。

上一期所推出的地区玩家俱乐部，不知道大家觉得是否有必要继续吗？我们的本意是为了方便和增进同一地区球迷玩家间的交流。如果大家觉得有必要的话，我们以后还会选登一些其他地区的玩家俱乐部，主题并不限于《WE》。电子竞技场在上期互动信箱中征求了大家的意见后，我们经过仔细分析和消化，推出了这一次的改版。不知道大家对此意下如何？在本期的互动信箱中也有相关的问题，Email地址为ucg@ucg.com.cn，请大家畅所欲言，来信必复。

胜利11人专页

UCG WE 攻略组
GOUKI 阿迪
多边形 卡伦 沙罗



小罗纳尔多 无所不能！

文 阿迪

各位球迷玩家，大家好。《J联盟胜利十一人8 亚洲冠军杯》已经推出，虽然本次的中国职业俱乐部球队并未获得授权，但这毕竟是第1次在《WE》中大规模地加入我国的球队，对于我们中国的球迷玩家来说也算是值得纪念的一作。联赛乃一国之本，只有基础打得好，才能促成全国的良性循环。借此机会，阿迪想真心说一句：“虽然这次我们没有出线，但我期待看到中国足球的改变，不过无论是谁也好，站出来的同时我期待你能够对球迷们作点实际的事情。”闲话不多说了，接下来我们将就本作的一些新变化和新特点向大家详细介绍一下。

系统



本作中已基本消除了人群密集时的拖慢现象，这证明了KCET还在不断地进行调试，也因为制作周期的缘故，“《WE》系列”近来的几作都有些不大不小的瑕疵。Konami今年的纯利润下降80%左右，作为近来每一作均稳定在百万销量的《WE》来说，极有可能担负起保驾护航的责任。“《WE》系列”发展至今，贵在每一作均能在原有的水准上有所突破。《WE9》是否能够再带给我们新的变化呢？从本作的变化来看，似乎KCET想通过降低精度来限制挑射的发挥，但这也有可能是因为本作中的球员数值均不理想的缘故。此外，设计守门员AI程序的相关负责人显然对于出击缩窄角度的理解有些过于片面了。位于12码点和小禁区线之间的6码点是正常情况下守门员所能覆盖的最大范围的端点，只要遵循这一点原则，就有可能降低守门员显得过于冒失的轻率出击的几率。同时能体现守门员在部分进攻中担任发起点的重要作用，“《WE》系列”定能更上一层楼，成为更彻底的“胜利十一人”。

隐藏要素

本作的隐藏球员中，中国球员除了曲波之外，还增加了孙继海、邵佳一、董方卓这3员海外猛将。其中老孙的能力最为令人满意，这也体现了他这几年来在英超不断努力所获得的肯定。日本方面则增加了稻本润一、中村俊辅、铃木隆行、中田英寿、高原直泰、柳泽敦、川口能活、户田和幸，韩国方面为车杜里、洪明甫、薛琦炫。此外，WE-SHOP中的隐藏要素作用按从上至下的顺序，列表如下：

[illegible]	[illegible]	[illegible]
原创控球编辑课程	可在练习模式中追加"自由编辑控球课程"，供玩家挑战自我	500
自由练习球场	增加自由练习时的球场选择数量	500
友谊赛球场	在友谊赛的球场选择中追加“WE VILLAGE”	500
足球种类	可以选择更多种类且造型有趣的足球	3000
足球运行轨道	在系统设置中打开后，慢镜播放时足球会显示彩色的轨道	500
★★★★★★	6星级难度，本作的AI最高难度	1500
倍速比赛	在比赛中开启相关选项，能够使比赛速度提升1倍	2000
视角(选手)	任意选手的追尾视角，配合FIX模式可以体会别样的乐趣	1500
视角(俯视)	从体育场上空拍摄的航拍视角，可以纵览全局	500
BGM再生	可在Option中欣赏游戏中的数首背景音乐	100
壁纸	购入后可切换背景画面，种类仅限于J联盟球队	50(1张)
选手	隐藏球员大合集，相对于《WE8》增加了中日韩的新球员	150(1名)
编辑部件1	在容貌编辑中增加新的发型种类	3000
编辑部件2	在基本设定中增加新的进球庆祝动作	3000
大师联赛构成	可自由编辑D1和D2的参加球队	2000
大师联赛初期Points	可选择大师联赛的启动资金数额	10000

世界足坛

相信大家早已知道可使用自己的俱乐部挑战21队世界强豪，而要获得参加世界俱乐部冠军杯和亚洲俱乐部冠军杯的资格的具体步骤如下：

杯赛	晋级条件
世界俱乐部冠军杯	直接进入本选(AWA第1位)，进入小组预选赛(AWA第2、3位)，赢取该杯赛可获得隐藏的21队世界强豪
亚洲俱乐部冠军杯	4个D1联赛的前4位进行淘汰赛

AWA Rank—Asia Winningeleven football Association Rank，意即亚洲胜利十一人足球协会排名，它是衡量玩家的俱乐部是否具备资格参加世界冠军杯的重要标尺。该排名在十年内更新4次，时间分别为第8周、第16周、第28周、第37周。

隐藏的世界强豪名单如下：

欧洲	
英超	阿森纳、切尔西 埃弗顿、利物浦、曼联
法甲	摩纳哥、里昂
德甲	拜仁慕尼黑、多特蒙德、斯图加特
意甲	AC米兰、罗马、博洛尼亚、国际米兰、尤文图斯、拉齐奥
荷甲	阿贾克斯、费耶诺德、埃因霍温
西甲	巴塞罗那、拉科鲁尼亚、皇家马德里、皇家社会、瓦伦西亚
捷克联赛	布拉格斯巴达
葡超	波尔图
俄超	莫斯科火车头
苏超	凯尔特人
乌克兰联赛	基辅迪纳摩
南美洲	
阿根廷联赛	博卡青年
巴西联赛	克鲁塞罗

中国三虎将



▲董方卓



▲孙继海



▲邵佳一

PS2版《KOF 2003》浅析

文 上海kof精英战队

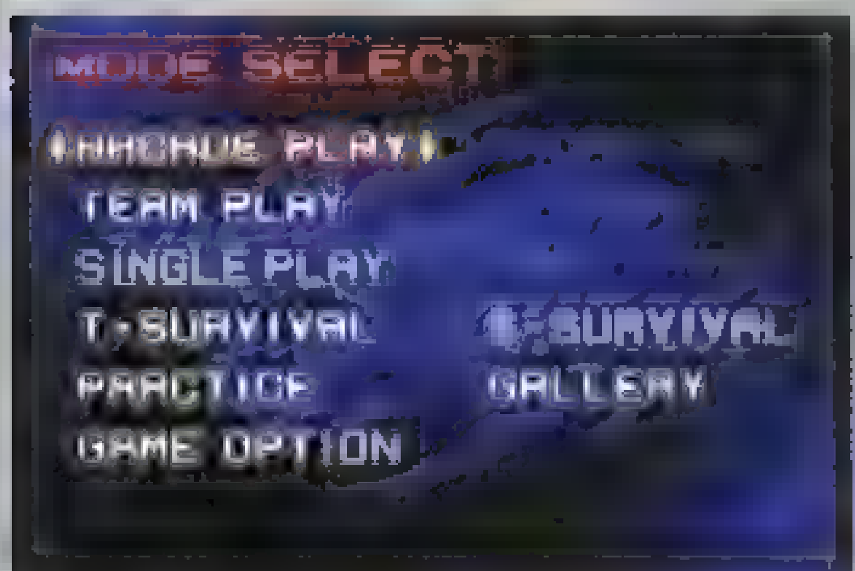
变化

10月28日，也许是"《KOF》系列"史上最受争议的一作《KOF2003》的PS2版本(以下简称PS2版《03》)在日本发售。相对街机版本而言，PS2版本对于一些部分做了强化，比如新的3D化场地，而且每个场地都有早晨、傍晚、夜晚三个变化，另外背景景物的运动性明显提高。音乐也有所改进，并且有混音版可供选择。





游戏共有7个模式：街机模式、组队战、单独模式、组队生存模式、个人生存模式、练习模式、图片收藏模式。手感感觉一般，手柄有时发不出←↓→之类的招，不过PS2手柄毕竟不是为格斗游戏设计的，出现这样的问题也在情理之中。PS2版的《03》游戏默认新系统，最大的特点是起身投技确认不成立，对方起身二择的打法没有了。不过话说回来，指令投判定也算是《03》最大的特色之一，就这样"腰斩"似乎也可惜了一点。游戏还是可以选则原来街机的系统，这样原汁原味的《03》又回来了，这应该是Snkplaymore用来迎合大众的一种手段吧。另一个特色则是类似以前《97》、《98》那样的三人组队战，就是一个人体力耗完便出现KO字样，然后下一个上，而且每个人都能发队长超杀。此外还有1V1单挑、2V2组队战。如果打腻了只能一个人放队长超杀的普通模式，那也可以试试其他的模式，会有不同的体验和乐趣。



此次PS2版有一个新的特点，就是可以设定的热键变多了，除了AB，CD，BC之外，还可以设定AC，BD(不少角色的隐藏超杀方便了很多)，ABC，COMMAND。系统默认COMMAND是每个人的基本连续技，比如IORI的蹲轻脚、蹲轻拳、轻葵花三段，KYO的重拳、毒咬、罪咏、罚咏等，当然这些是可以自己设计的(可以说成比较简单的宏定义)，这样一般人在PS2版上用手柄打出复杂华丽的连续技也不再是梦想了。不过，像ABC这样的热键真没什么用。又不是像以前那样可以爆气……



至于隐藏要素，本作的隐藏要素比较简单：街机模式爆机就能使用石魔(选人时在KYO上按R1)，组队模式爆机就能使用ADEL(在IORI上按R1)，再把组队和个人两个生存模式里的石魔KO就能拿到所有的原画了。想要偷懒的话，先辛苦点把街机模式爆掉，然后在OPTION里选POWER无限，再用石魔无限超杀就搞定了。总体来说，这次PS2版的《03》比预想之中要好上不少，只要对《KOF》没有厌恶情绪的人都可以试着去玩一下。

心得

接下来选择一些比较热门的角色说一下基本打法。

ASH

基本打法	手势最好一直保持斜后方，这样比较容易使用花月，风月牵制，对方跳就可以很顺利用雪月对空；跳重脚的对地判定、跳轻脚的对空判定都很强，值得信赖，猛攻之中突然使用打击投葡萄月也会有不错的效果。
换人攻击	判定较强，可以放心使用。推荐跳重脚接换人攻击。
交代攻击	打中对手和可以直接跳重脚接葡萄月，虽然是伪连，但一般对手不会有那么快的反映跳开，葡萄月之后可以连很多招式。
防御交代攻击	看到对手交代攻击就立刻蹲防，然后雪月、雨月或者交代攻击都可以。
心得	ASH没有即简单实用又威力巨大的连续技，但是各种招式用于牵制都不错，一下一下"蹭"血很容易让对手心态上发生变化，找到机会就可以用换人攻击，由于因为出招慢无敌时间又较长.所以一般能让跳跃的对手落到地上再打到。葡萄月可以用但最好不要多用，雪月SC热月太费气，威力也不大，不实用。热月有无敌判定，但毕竟是超杀，浪费了可惜。

K'

基本打法	跳重脚的对空对地判定都不错，可以常用。轻乌鸦咬基本没用，重乌鸦咬则要看准了用，站轻拳要求看得更准，总之算不准的话地对空比较难打。热动威力太小，还是翔动比较实用。
换人攻击	与ASH较为相似。
交代攻击	跳跃重脚、蹲轻拳*2、翔动。一个能量就能打掉对手近半血，简单实用。
防御交代攻击	有能量就直接一个翔动，没能量就忍一忍吧。虽然乌鸦咬不是不可以，但之前说了，看不准会吃大亏的。
[illegible]	《03》的K比较前几作变化很大，让人一开始很不适应，但是熟悉了之后还是很强的。特别是翔动和防御不能技。翔动这招新加的超杀超好用，不管是连技中还是裸杀都是一流，而且中了还不能受身，配合防御不能技——热扳机，中断，在对手起身前发热扳，中断会让热扳机变成防御不能，打中对手后趁其浮空时打一个轻拳就可以重复下去，用好了就是"伪·无限"。

DAIMON

基本打法	自从KOF出现以来，DAIMON一直是硬派打法和投技心理战结合的角色，高手仅用轻脚重脚踢死对手的战例也是屡有见闻。在《03》中，DAIMON的队长超杀也是威力最强的之一，轻重脚牵制，伺机运用指令投便可令DAIMON立于不败之地。
换人攻击	速度略慢，基本可以忽略。不过一般感觉DAIMON不需要使用换人攻击……
交代攻击	想也不用想，跳跃重脚、站立重拳、天地返/地狱极乐投。如果最后是队长超杀，对手八成会仰天长叹。
防御交代攻击	超受身躲过，然后想怎么样就随便了。想摆酷的话用冥土落也不错。
心得	近身轻脚确认，对手中接天地返，防住则看情况，对手站着就继续轻脚牵制，跳的话就是一个重脚。牵制中突然前冲抓指令投的话建议使用超大外割，威力虽然比天地返小一些，但是速度快、判定强、破绽小，和其他投技角色对抓多数情况下可以获胜。

IORI

基本打法	重葵花出招速度加快 可以用来直接反击较远处露出破绽的对手，其他方面没有太大变化。
换人攻击	判定较强，可以放心使用。而且可以近身轻脚或轻拳接换人攻击，很实用。
交代攻击	正面打中的话可以直接大跳百合折、站立重拳、梦弹*2、葵花/八稚女/三神技之二，威力巨大，一发扭转局面也有可能。
防御交代攻击	重鬼烧，有时候可以打到，不过常常会升过头，其他招也不好破。有能量的话建议用换人攻击，掌握主动权。
心得	这一代的IORI表面上有所弱化，但是，IORI真的弱过吗？感觉这一次IORI的招式变得极端化，速度快、判定强、硬直长，打到了别人自然很爽，但是一旦被对手防住也会很爽，当然，是别人爽……

说到这里，也许有人会问为什么不介绍《03》中使用率最高的堕珑，笔者认为堕珑并不是一个仅靠苦练就可以有所成就的角色，堕珑的强在于其丰富多变的打法。对战中，只要在地上被堕珑打到，那就一定会接着吃一套舍己从龙、飞毛脚，然后就会面对蹲轻脚、飞毛脚、推手·魔步脚这样至少三择，一旦判断失误就会再吃一套舍己从龙，继续三择。当然，这仅仅是堕珑最基本的打法，用多了就很容易被对手识破。所以，要用好堕珑更需要使用者拥有过人的天分和清醒的头脑，运用新颖、出其不意的打法才能真正发挥出堕珑的恐怖。



结语

介绍就到这里，作为《KOF》系列 [illegible] 的一部作品，所受到的质疑也是历代《KOF》最多的，对此笔者不想多说，以免给众玩家一个先入为主的印象。[illegible]

©SNK PLAYMORE ※「ザ・キング・オブ・ファイターズ」は（株）SNK プレイモアの登録商標です。

游风艺苑

GALLERY OF GAME STYLE

主持人：阿修罗

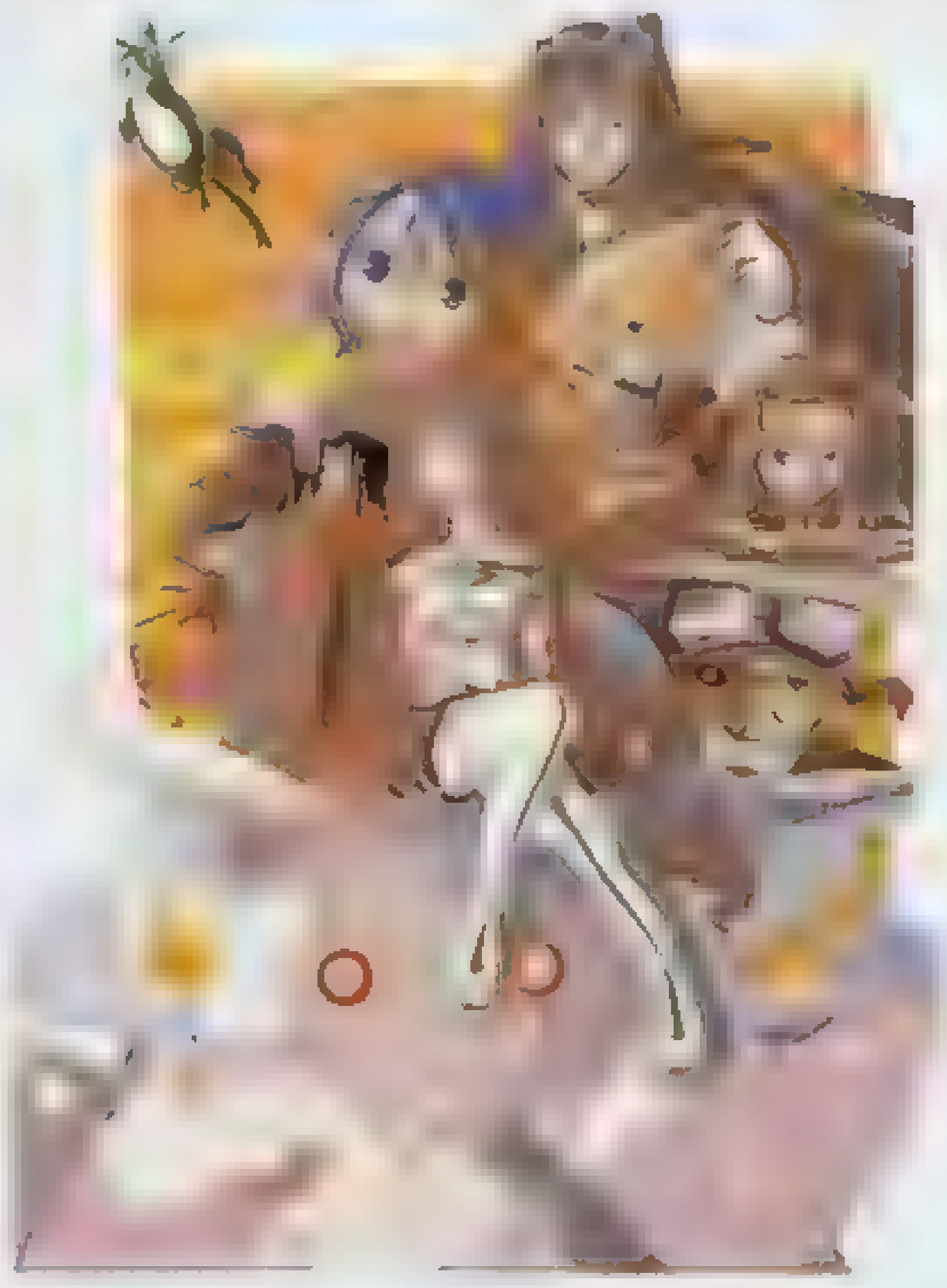
阿修罗的地狱传言

本期杂志大改版，我们栏目当然也不能落后咯！不过改版归改版，大家投稿的方式还是和以前一样哦！说起来，阿修罗最近又收到了不少没有写地址的稿子，而且居然还有人不写名字！这样的无名稿子可让阿修罗很为难啊！大家在投稿以前还是仔细看一下我们的投稿须知吧！



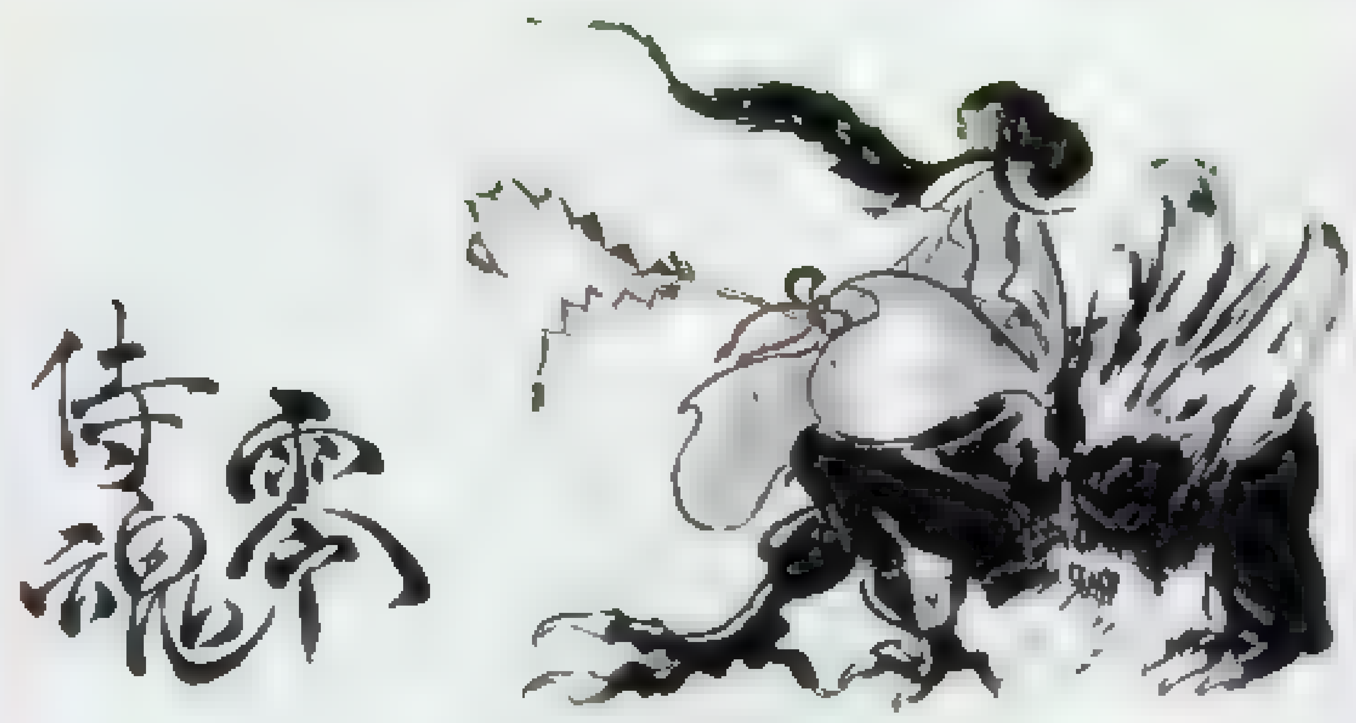
▲这个也是《红侠乔伊》中的人物，不过雷电仔在游戏里面好像没有这么拉风吧！

△北京·戴明烁



▲Q版风格的《FF Ⅶ》，这样的风格总让我想到了画《魔界战记》的原田雄一。

◁上海·姚斌



▲另类的罗将神！《侍魂》和水墨画风都是我们栏目比较少见的，作者将两者相结合，让这幅画多了一分意境。

△不详·凤凰



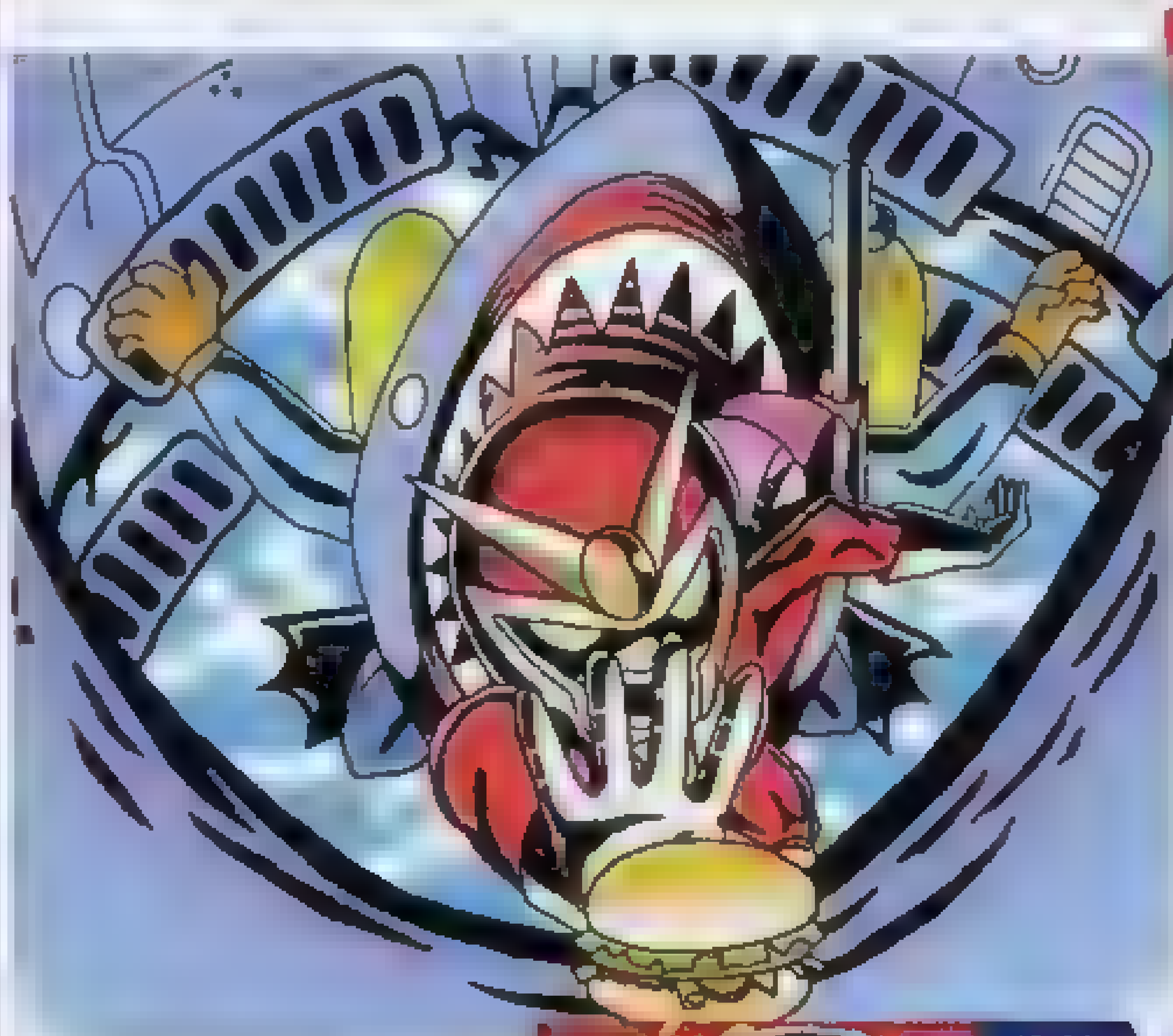
▲3D版服部半藏的造型……呃，为什么这一次突然出现了两个《侍魂》人物呢？

△贵阳·谷祖裕

▽广州·骆诗



▲很有原画感觉的作品，是德拉古拉和丽萨相遇的情景。后面那个欧巴桑是谁啊？



▲很棒的一幅原创图哦！这个时候乔伊应该只剩下一格血了吧！（爆）

△上海·Chao

▼剪影式的风格很不错！可惜秀真的脑袋似乎太大了，与他的身材不太配啊！



▷南宁·沈操

投稿须知：形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，尤其欢迎原创稿件；信件投稿请注明"游风艺苑"收，Email稿件请寄往专用邮箱 gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

www.plumbook...

自由谈

PLAYERS' FORUM



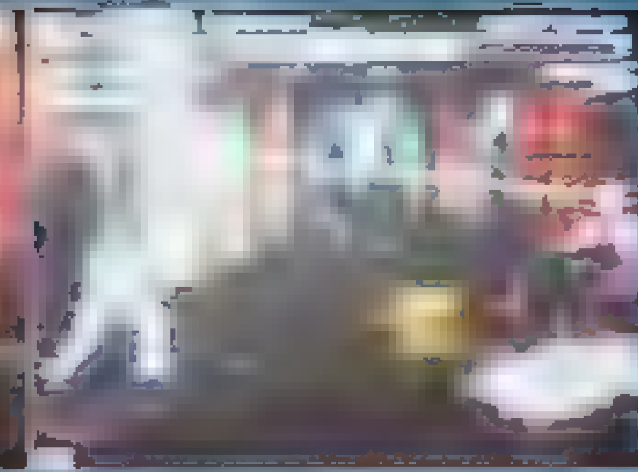
▲《铁拳5》最终BOSS三岛仁八



▲仁八发射的威力巨大的火球



▲中BOSS恶魔风间仁登场



文 [illegible] 编 [illegible]

四代恩仇，十年一梦——《铁拳》系列主线剧情漫谈

前不久，惊闻《铁拳5》的最终BOSS乃是三岛仁八，其斗気四溢的鬼神造型，以及霸道到有些无赖的超威力招式顿时让我这样的《铁拳》死忠心潮澎湃，热血沸腾，对于《铁拳5》的期待也达到了游戏公布以来的最高峰。同时，还要为《铁拳》系列令人惊愕的剧情设计顶礼膜拜。可能有人要问：三岛仁八是何许人也？如果您玩过PS版的《铁拳2》，或许还能记起三岛平八的通关动画中，那位颇具仙风的老者在山巅墓前洒酒相敬的情景，而那块墓碑上刻着的便是"三岛仁八之墓"。很久以前的猜测如今终于得到了证实：三岛仁八——平八的父亲，一八的祖父，风间仁的曾祖父，三岛流喧哗空手道的创始人，甚至可能是三岛财团的缔造者。剧本居然可以将一位百余岁的老人从墓地里拖出来鞭尸，其天马行空的想象力即便与某些港漫编剧相比也不遑多让。

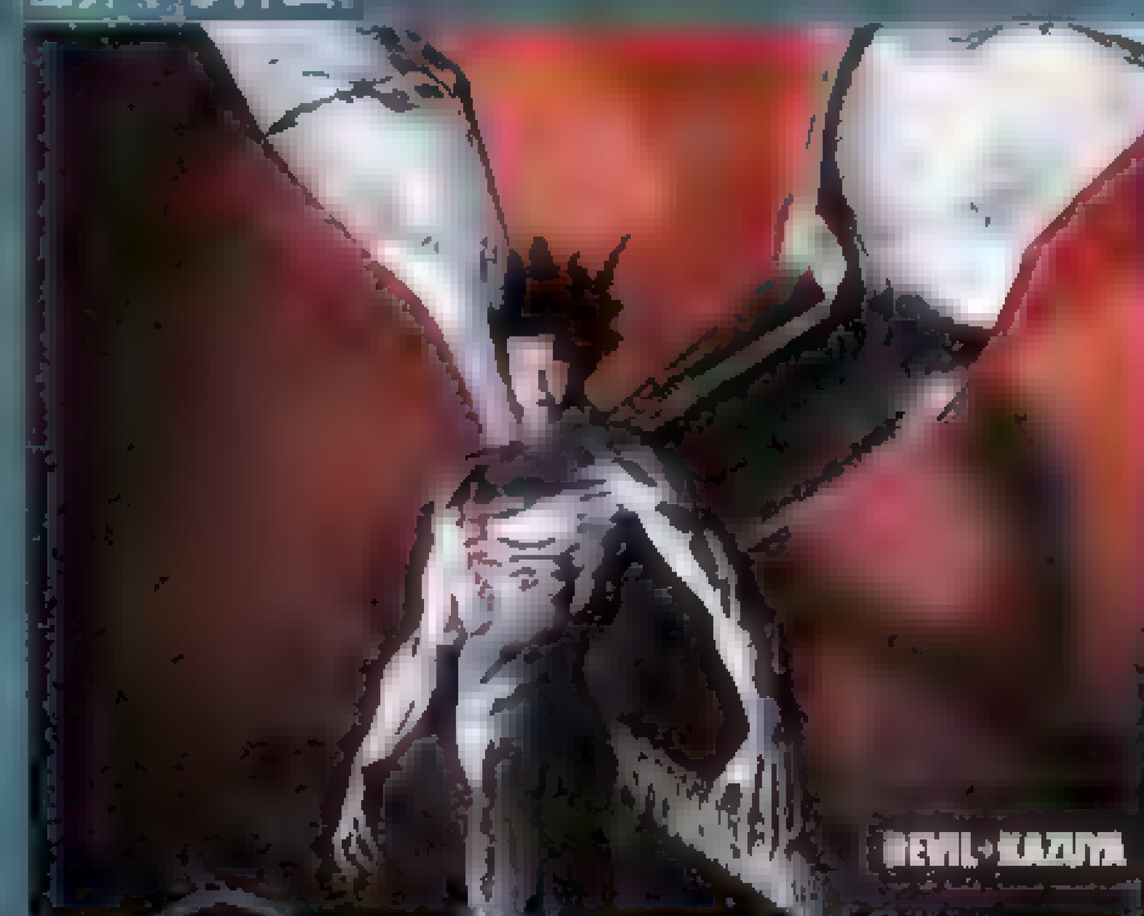
"FTG是最不适合讲故事的游戏类型之一。"这[illegible]并不太在意格斗游戏的故事背景，一场格斗比赛，二十来个的参赛选手，几乎每人一个人物背景，每人一个参赛理由，每人一个最终结局，FTG自然很难有如同RPG般严谨的情节构成。当然，《铁拳》在这方面已经算是处理得不错的了，至少还有一条十分明显的主线，那就是三岛家族成员之间的内部矛盾。这场旷日持久的家族大战波及了四代人，故事情节的错综复杂，人物命运的跌宕起伏绝不亚于什么《金粉世家》、《豪门恩怨》，现在就由在下陪同各位一起回顾一下三岛家族恩怨情仇的来龙去脉。无论诸位看官是不是"《铁拳》系列"的FANS，看个热闹总是可以的吧？另外要说明的是，《铁拳》大系历史悠久，横跨十年，仅凭小弟的记忆和一些零星的资料，难免在描述中存在一些BUG，希望"纯剧情派"玩家过目之后能宽宏大量，并多多指正。

1994年，《铁拳》初代诞生时，其背景相对较为简单，只建立起一个基本的框架，其中的细节更多地依靠续作加以补充。也正是因为如此，即使以现今的目光来审视，整个系列的故事还是具有很强的[illegible]三岛财团是一[illegible]的巨额利润极速成长起来的国际性大财阀，拥有足可改变国家局势的巨大财力。财团独裁者三岛平八不但是个心狠手辣的黑金生意人，而且还是个拥有高超武艺的格斗家。出于不可告人的目的（确实不知[illegible]OF IRON FIST TOURNAMENT"的异种格斗技大会，高额的优胜奖金吸引了全世界的格斗好手前来参加。当然，本作的主人公——平八之子三岛一八可不是为奖金而来，一八自幼接受父亲地狱般的武道训练，但无论一八如何努力都无法得到父亲的肯定，残暴的平八还在一次特训中将亲生儿子扔下悬崖。一八虽死里逃生，但胸前却留下了难以磨灭的可怕伤疤，身心受到巨大伤害的一八发誓要向已无骨肉之情的平八报复。而此时，恶魔也伺机潜入一八充满仇恨的意识当中，经过连场恶斗，一八终于站在父亲面前，但年轻的他还不具备击倒平八的实力，最后，一八凭借恶魔力量的觉醒打败了平八，并且还以牙还牙，将亲生父亲抛入深谷[illegible]

故事进入《铁拳2》，作品已渐具较为深邃的世界观。三岛一八在打倒平八后成为了三岛财团新生代领导人，与恶魔逐渐融合的一八做生意的手段较之平八可谓青出于蓝，财团在两年间又有了飞速发展，在黑道世界中已具领导地位。孤独的一八包藏[illegible]的目的[illegible]理想，浪漫主义者可能会将此目的说成是"为与风间隼相遇"[illegible]再次举办异种格斗技大赛，不过这回的主角可不是一八，而是我们敬爱的平八大叔！看来姜还是老的辣，从这么高摔下去居然没怎么受伤，连明显疤痕都没留下，调整了一下就又去找儿子的晦气，欲夺回属于自己的一切。在[illegible]击败一八后，为防止恶魔再度复苏，平八又将儿子投入火山口（这招够狠！），一八就这样消失在沸腾的[illegible]

在对初代故事实行补完计划的同时，《铁拳2》也制造了一些令人费解的谜题，例如恶魔与天使的存在。虽说《铁拳》一代中就有蓝精灵肤色的魔鬼一八，但与恶魔的形象相去甚远，在一八的结局动画中，一八与恶魔的大战想必各位还记忆犹新，如果把恶魔当成是一八心魔的实体化，勉强可以说通（注意，《铁拳TT》中一八与恶魔的组合，换人键的效果为与众不同的变身），那么天使又是怎么一回事呢？想必应与风间隼有关吧，隼用她的善良、温情与爱意感化了身处剃刀边缘的一八，无奈一八的心智已渐受恶魔控制，但因爱情激起的人性与良知却创造了能与一八体内魔性相抗衡的精神力量，当恶[illegible]天使也走进一八的身体——以自己浅薄的想象力也只能如此推断。另外，既然一八在决赛失利后落入火山，那他与隼的爱情结晶又是何时孕育的？是否如同港[illegible]情剧中惯用的"一夜温存，珠胎暗结"呢？不过个人还是比较中意这样的情节设置，总比"一八随火山喷发死里逃生"之类的歪理邪说要真切可信，浪漫凄婉得多。

早年曾有一部上下两集的《铁拳》OVA动画，其中描写了一八与隼在年幼时相遇的情景，在铁拳大赛中两人又命运般地重逢了……动画对于一八这个人物进行了适当的美化，这可能是编剧对于这个悲剧角色的喜爱或者说是同情，不过动画版的时间背景与一代更为接近，这样就让二代中的风间隼早早登场了，的确与原著有较大出入。当然，要是您曾为央视版《笑傲江湖》第一集中任盈盈的出场目瞪口呆的话，那《铁拳》动画的这么一点点小小的改编实在算不了什么。



随着《铁拳3》情节的展开，大家也清楚地认识到，三岛家族的扔人游戏不会就此终结。风间隼希望儿子远离纷争，不要走上父亲那样的不归路，便给孩子取名"风间仁"，或许是希望儿子有一颗仁慈之心（妖有了仁慈的心就不再是妖……），并携子隐居山林。但事与愿违，仁实际上已经继承了恶魔之血，但年幼的仁和他的母亲都没有察觉。15年后，年逾七旬的平八已令三岛财团成为拥有强大政治权力的特殊组织，平八大爷戴起了维护世界和平与繁荣的假面，向各地派遣拥有高科技武装的私人部队"铁拳众"，使自己的势力范围不断扩张。铁拳众在北美印第安遗迹发现了谜之生命体"斗神"，他们在报告平八后便被这个怪物瞬间全灭。平八得知斗神的存在便想将斗神的恐怖力量归为己有，以实现其征服世界的野心。随着世界各地拥有所谓"魂"的格斗家纷纷离奇失踪，风间隼已感觉到危难迫近，不安的隼告知风间仁他的身世，并联系三岛平八，准备将三岛家族的血脉托付给平八老爷子。没过多[illegible]仁刚想抽身脱困，便随着右臂的剧痛失去意识[illegible]平八收留了一八的儿子，并传授他



www.plumbook.cn



[illegible]

[illegible]4代故事的开场，剧情的发展也更加扑朔迷离。风间仁终于消灭了斗神，但平八却对他暗下毒手。在被平八枪击后，仁化身为恶魔风间仁消失在[illegible]从此下落不明。平八捕获斗神的计划落空，[illegible]研究其遗传基因，并想通过自己的身体与斗神[illegible]为三岛平八不具备恶魔基因而告失败。而寻找拥有[illegible]平八的兴趣。照片上是一具烧焦的尸体，尸体后面怪异的突起物就像是恶魔的翅膀。平八确信这是20[illegible]精力放在了寻找一八的尸体上，搜寻工作开始没多久，[illegible]主导的G社不仅在基因数据创造新生命的研究上取得空前的进展，而且还找到了一八的身体，将其藏在内布拉斯加的实验室中进行研究。心狠手辣的平八派遣"铁拳众"袭击了G社的实验室，抢夺基因研究成果和一八的遗骸。不过，当"铁拳众"冲入保存一八身体的房间时，惊恐地发现一八已经复活！在体内含有恶魔基因的一八面前，"铁拳众"如布娃娃般不堪一击。通过监控屏幕，平八看到了一切，恼怒使他的面部扭曲。不过平八很快冷静下来，并想到了俘获一八的方法：三岛财团突然对外宣布将举办第4次铁拳大会，而且任何人只要能在决赛中战胜三岛平八取得冠军，那么就能得到整个三岛财团的领导权。虽然知道大会只是个陷阱，但一八还是决定参加——因为这是他向平八报复，重夺三岛财团的唯一机会。与此同时，风间仁已经在澳大利亚的布里斯班待了两年，他用夹克衫的帽子把脸遮起来，日复一日地进行传统空手道的训练。自从三岛平八背弃他之后，仁厌恶同自己有关的一切，憎三岛家族的血统、他的格斗流派、他的恶魔基因，因此他放弃了三岛喧哗流空手道，消灭三岛家族的邪恶血统是仁的心愿。所以当他听说铁拳大赛又将举行的消息时便毫不犹豫地参加了，祖孙三代的命运也再度交织在了一起。

当我们认为历史与命运的轮回将接近终点时，《铁拳5》[illegible]事开端破天荒地与前作没有了时间跨度，紧接着《铁拳4》的结尾展开。在三岛家的道场，风间仁依靠恶[illegible]暂时解脱的仁扬长而去。不过在山林中，邪恶之力发作使仁失去意识，当他醒来时，发现身边的景物如同刚刚遭受龙卷风的洗劫一般残破不堪，他意识到这一切都是魔化后的自己所为。仁也知道自己的精神受到恶魔之血的侵蚀，最终完全丧失自我只是时间问题。为了能够找到摆脱恶魔基因控制的方法，仁踏上了新的旅程。与此同时，被孙子击败的平八并没有在突然出现的儿子面前示弱，与一八再度展开决战。远处传来G社飞空艇的轰鸣，无数的量产型杀戮机器人JACK-5随即从天而降。JACK-5不分敌我的攻击让一八意识到自己其实也是G社要消灭的目标，愤怒之余他把握时机，全身而退。JACK在平八的铁拳之下一个接一个地倒下，但是JACK的数量却有增无减，寡不敌众的平八终于筋疲力尽。大量机器人起动自爆装置，平八和他的道场一同消失在烈火与浓烟之中。不过在炽热的废墟中，一个巨大的身影从废墟中慢慢站了起来……翌日，三岛财阀首脑三岛平八的死讯传遍了世界，所有人都认为三岛财团从此将一蹶不振，但此时突然有一个神秘人取得了财团的领导权，三岛财团照常运作，一切好像都没有发生过。一个月后，三岛财阀主办的第5次铁拳大会开幕，这次大会被重重迷雾所包围，作为三岛家族的成员，一八和仁自然不会坐视不理，于是他们再度怀着与先前相同的目的前[illegible]



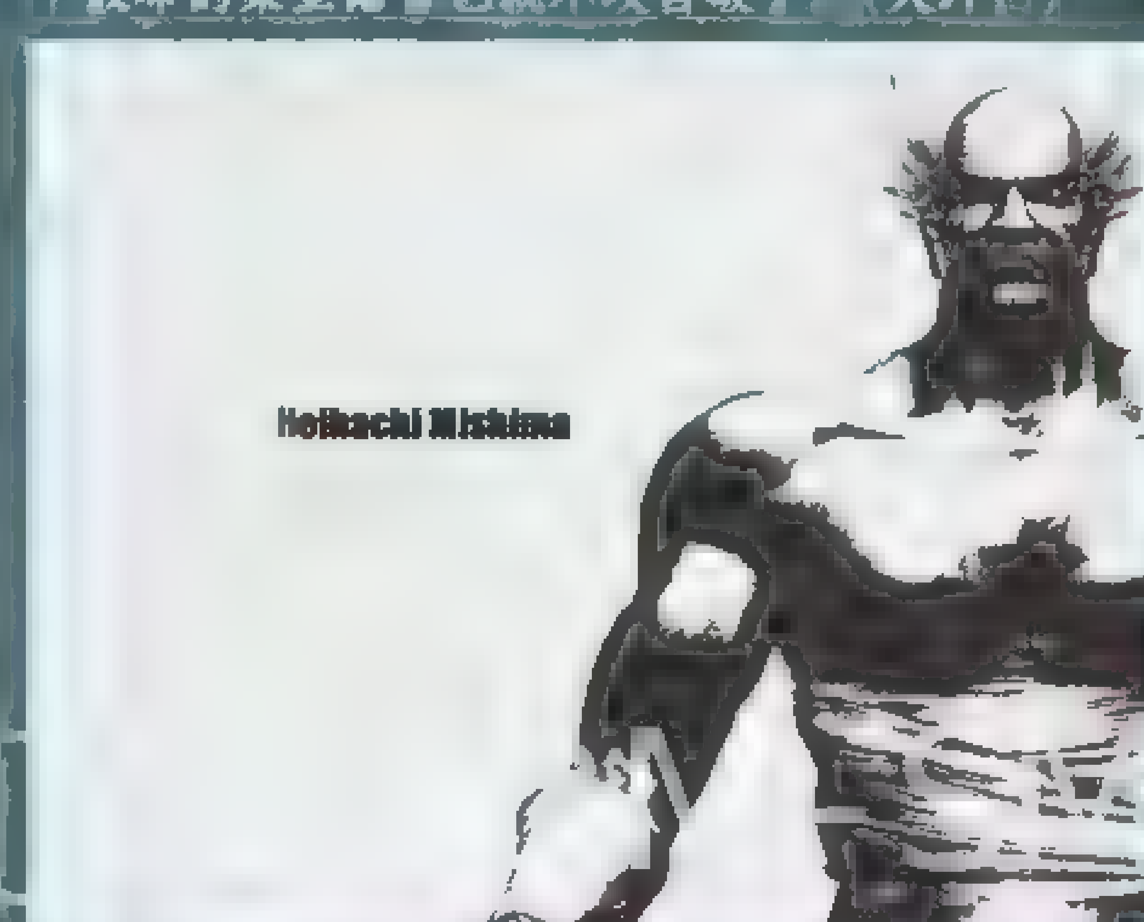
[illegible]当第一次听到新人雷文向G社如此报告，我想很多人首先是惊诧万分。其后对于Namco"狠来了"式的剧情安排的免疫力迅速起了作用，"让《铁拳》系列"的灵魂人物平八大叔就这么死了？那真是打死我也不信啊！的确，三岛家族成员小强成精般的顽强生命力已经超越科幻的认知范围，可以归结为"神话"了，所以在看到三岛仁八之前，很多人都期待着平八大叔能在《铁拳5》中再显其枭雄本色。现在看来，平八是真的死了，编剧总算说了回实话，只是平八死了，仁[illegible]

现在的线索已经不少，就算在下斗胆猜测一下，应该也是八九不离十了。平八血肉之躯的毁灭却让在地狱中静静看着家族二十多年变迁的仁八老相找到了借尸还魂的机会，以其神鬼之力要掌控三岛财团不费吹灰之力，但其魂魄不定，难见天日，与平八意识的融合使其认识到，如果能够再将一八和仁的恶魔之力吸收，那么就能真正变为不死之身，四代"魔人"的力量结合非同小可，以这样的力量要让整个世界变为炼狱也是轻而易举。于是仁八决定举办铁拳5大会，要将一八和仁一网打尽——以上这一小段纯属YY[illegible]黑色的双翼与会发射激光的第三只[illegible]恶的设定足可令系列FANS兴奋不已。不过由此看来，风间仁终究还是没能摆脱恶魔之血的侵蚀。风间仁以及其父一八的人物命运尚未可知，只是官方设定的胜利者只有一名，而且只会在《铁拳》的下一作中公布。从历代剧情规律来看，官方获胜者必是三岛家族内部成员，因为风间仁魔化后成为中BOSS，那么一八击败风间仁和仁八，最终重掌财团大权的可能性最大。《铁拳5》的结局是《铁拳6》的开头应该是八九不离十的。谁当三岛财团的家倒不必太在意，我想很多人感兴趣的是伟大的编剧会用什么办法让平八活过来，至少要让平八那些经典的招式在"《铁拳》系列"中代代相传。纵观《铁拳》发展至今，三岛氏角色的招式已从简单重复发展为形似神离，性能各异，经典角色的保留有利于系列人气的传承。想了想，用基因复制的方法来制作平八的克隆体对于财阀所拥有的技术力来说应该算不了什么。当然，如果编剧大大能转变一下思路，像当初把白头山换成花郎，把米歇尔改为朱莉娅一样来个世代交替，那可能会给玩家更多惊喜。比如新增平八秘密训练的高徒或是姓三岛的某个晚辈，这样做说不定又能制造出个人气新角色哦。（风间仁的堂妹都出来了，还不能让平八有个侄子什么的？）当然，恶魔平八、斗神平八、机械平八、仁八再临什么的也都行，只是感觉少了些新意。

说到仁八，既然他老人家已经被好挖古墓的编剧请出来了，那不好好利用利用不就浪费了大好资源吗？个人认为推出外传作品《铁拳ZERO》实乃上上之策。以年轻时的平八为主角，讲述一下仁八的死因，表现一下三岛财团创业初期的艰险，交待一[illegible]八母亲的神秘身分……而其他角色的老爸老妈也有了登场的机会，《铁拳》故事的完整性应该会在《铁拳ZERO》推出之后达到同类作品难以企及的高度。似乎越说越远，越扯越玄了，好吧，就此打住。

纵观《铁拳》剧情的发展史，便是一部三岛家族的斗争史，也许看得清，却有些道不明，四代人的恩恩怨怨便在《铁拳》诞生的十年间兜兜转转，恰似前尘如烟，恍若一梦……

后记：以上说的只是《铁拳》故事中与三岛家族有关的部分，也就是剧情主线，若还要细述其他角色与三岛氏的各种纠葛，只怕是您没耐心看，我没体力写。要是您读过此文后，对于原本认为可以完全忽略、难以自圆其说的FTG剧情有了点兴趣，那本文的目的也就达到了。若想深究也别着急，《铁拳5》的街机在日韩等地已经上市，国内应该也快了。而家用机版将照历代惯例，2005年3月底也会在PS2上隆重登场（美版据说是2月22日）以Namco厚道的移植品质，剧情方面应该也会详细说明，到时本文中散布的某些谣言也就不攻自破了。（大汗!!）



本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场

www.plumbook.cn

读编往来

UCG的全体小编们欢迎您到读编往来作客

读编往来通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000
Email：ucg@ucg.com.cn
短信：中国移动玩家发送DC+各类意见到33557770，中国联通玩家发送DC+各类意见到93557770

☆2004年的24本《游戏机实用技术》已经成为了历史。本期是2005年1月A，如果你不是一拿到书就直接翻到“读编往来”的话，你一定已经发现本期有一些栏目已经改头换面了。这些栏目的变化都是综合读者的意见而来的，如果作为上帝的您有什么意见的话，请告诉我们。

☆《MGS3》和NDS是本期的两大亮点，不知大家看过这期杂志的相关报道之后有什么感想呢？最近推出的优秀游戏越来越多了，具体情况看看本期攻略阵容就知道了。此时此刻（截稿前一天凌晨六点），我只想说一句话：“当一个游戏迷，挺好！”



☆这期不但攻略众多，而且也有一些注重趣味性的文章。进入2005年之后，除了最新最快最权威的游戏资讯和攻略之外，还会为大家带来更多生动有趣的娱乐性内容。大家可不要光看不说哦，有什么好想法就赶快告诉我们吧！

☆来信询问邮购事宜的人越来越多，在此提醒大家要关注每期本栏目的邮购信息版块，里面会刊登最新的情况。如果没有出现你想要的书，那就表明现在不能邮购。至今还有读者来信询问《PS2专辑》、《潜龙谍影 历史》等书能否邮购，在此只能说一声抱歉了。

本期编辑部流行游戏

超级马里奥64DS	9人	纱迦、沙罗、GOUKI、铭风、LIKY、胜负师、邪魔天使、泰坦、多边形
龙珠大冒险	5人	阿修罗、LIKY（1）、多边形、铭风、马修
潜龙谍影3 食蛇者	4人	GOUKI（1）、多边形（1）、SOUL（1）、D・S
真名法典	4人	邪魔天使、纱迦、沙罗（1）、猫太
王国之心 记忆之链	4人	卡伦（1）、铭风、LIKY、阿修罗
世界足球 胜利十一人8	4人	GOUKI、阿迪、卡伦、沙罗

大作横行的日子，每个人都找到了自己喜欢的游戏。NDS首发，众编无不欲一睹为快，由于当天只入手了《超级马里奥64DS》这一个游戏，所以有9人体验实属平常。真正担当起攻关要任的，却只有铭风一人。《潜龙谍影3 食蛇者》虽然只有4人攻关、3人爆机，不过通关过程中有无数编辑观战；已有3人表示会在空闲时间攻略的。《真名法典》游戏不错，但流程实在太长，众人稍加尝试之后，便遗憾地放弃了。最后惟有肩负攻略要任的沙罗在苦苦支撑。《世界足球 胜利十一人8》人气依旧，新出的《J联盟胜利十一人8 亚洲冠军杯》已被无情地唾弃了……

星夜格式化后续报道

[illegible]

自上次星夜在“小编寄语”中透露自己格式化C盘因误将D盘格掉的惨事之后，很多读者都发来“信件”进行慰问，在此感谢大家的关心。我已经问过了星夜，所有投来的[illegible]大读者征文，统统都安然无恙，请大家放心。在此也提醒大家现在依然是接受投稿的，欢迎大家继续来信。

至于此次事件的元凶，目前已经查清，原来如果用WIN98启动盘进DOS进行格式化时，如果你的C区是NTFS格式，而D区是FAT32格式，那么格式化C区时就会自动跳到D区，这样悲剧就发生了……星夜号称高手，却忘了这点常识，只好认了。在此感谢[illegible]58XXXX53、天下[illegible]、钱铭等[illegible]位读者来信指出。

我们的天空

又一本新书拿到手，迫不及待地翻到小编寄语——这是现在我最爱的栏目的说。

每次看到那里面诸位小编的生活，感觉是就在身边一样，特别是胜负师，每次我在听什么歌，他都一定会登出来：原来他也喜欢JAY，喜欢陶哲……真是知我者……（下面地球人都知道，就不说了）还有个性十足的GOUKI，粉可爱的“茅台”，以及没事喜欢乱发感慨的卡伦、泰坦，简直就像我和我周围同学的分身一样。

其实，我开始也是和许多人一样挺羡慕小编们的，对你们除了敬佩就是感觉距离很远，毕竟可以将游戏（或者说是自己的兴趣）带进工作（从小编寄语看，似乎每个人的工作就是做自己的“私”事——当然，N个通宵为了赶攻略而不能睡觉又是另一回事了，在下也只有同情加“服”字一个先）当然也正是凭着这样的热情才会有那么及时的前线狙击，才会有那么详尽的攻略透解，所以说啊，兴趣才是工作的第一原动力！不过不是每个人都有这样的机会的

现在，我终于明白，原来小编们和我们一样，也是在工作，在为了生计而努力的工作，只是他们比我们更幸运一点。可以找到自己热爱并且擅长的工作，于是咯，我，还有所有羡慕他们的油炒饭们都应该朝着自己的梦想努力，而并非只仅仅是羡慕，只要努力，我们也可以找到属于自己的天空的！

很想成为游戏人的离心

邮购信息

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

总第52～54期、总第56～59期、总第61～62期、总第66期、总第69期，定价8.8元；总第72期、总第76期、总第78～92期、总第94～95期、总第98～110期、总第112期、总第113期、总第116～117期，定价9.8元；总第73&74期、总第114・115期，定价19.8元；《游戏机实用技术增刊》（2002年），定价17.6元；《游戏・人》第三辑、第四辑、第七辑、第八辑，定价12元；《掌机王》第四辑、《掌机王》第五辑、《掌机王》第六辑、《掌机王》第七辑、《掌机王》第八辑、《掌机王》第九辑，定价16元；《Gamehalo DVD》VOL.1、3、4、5、6、7，定价9.8元。

邮购地址是兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社，邮编730000。请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整。最好留下自己的联系电话，这样出了问题也便于联系。对邮购事宜有疑问的读者，可以发Email至ad@ucg.com.cn。

www.plumbook.cn

我们的画师——口袋巧克力



大家还记得FC20周年时那期的封面吧。那期的封面图就和本期一样，都是出自我们的插画师　口袋巧克力之手。他刚完成了近期的大作《蝴蝶飞飞》又赶上UCG力推原创封面，于是再次执笔。大家有什么意见或想法的话就尽管说出来，我们会转告他的！

◀ 口袋巧克力的《蝴蝶飞飞》已经发售，同名电视剧也先后在各省市电视台播出了。在此祝贺他！

小霞对绫音——立卡大对决

祝游戏机越办越好的陈海阳：赠品嘛，这次拿到的是绫音的人物立卡，才刚刚从杂志里面拿出来就被同寝室的同学搜刮去了，他至今还常常用一种令人毛骨悚然的眼神“爱抚”赠品。记得上次看Gamehalo有一个小插曲，我看到《死或生U》的时候正好我妈妈走进来，她看了一眼后就说：“小子，你现在竟然看色情碟了……”看来DOA的确……

UCG FAN 陶轶鹏：唉，上次的尤娜和琉库已经让我难以取舍了好久，如今又是霞和绫，老实交代，这是谁的主意？抉择是那么痛苦，唉，赠品是不错，可惜啊，不能都收，像两期都买的读者毕竟是少数吧！不过送那么清凉的人物立卡，有惨遭解体的可能发生哦，谁见了都想要，你拿一角，我抢一边，最后的命运居然是四分五裂，唉，男人怎么都这样啊？

AyJyu：我家是那种比较封建的那种，所以被看到就“死”定了，送点“正常”的吧，至少衣服稍微穿得像个“正常人”。这种赠品，我都不知道立在哪了。其他的都还可以啦！

广东 陈天池：想要绫音的立卡，结果只买到了霞的。我一个同学喜欢霞，却买到了绫音的，于是我们经商议后决定交换“战俘”。本来这是一件多么美好的事情啊，没想到在“交接仪式”上他竟然对我的绫音口出狂言，我一怒之下将手中的霞当即撕票！……后来我又买了一本，他也买了一本。但他比我冷静，当时没撕，所以他现在手里既有霞又有绫音了。啊……

虽然不是所有人都能玩到《DOAU》，不过美女却是可以人人共赏的。《DOAU》推出之后，估计在Xbox上是不会推出新的《DOA》作品了。让我们期待它在Xbox2上的表现吧！

一句话游戏点评

从本期开始，将为每期最精彩的游戏点评（条数不定）准备一份礼物。大家可以用短信、平信、Email向我们投稿！

To 《死或生Ultimate》：LET S FIGHT FOR CLOTHES.这是一个不是为了战斗而战斗的游戏。　135XXXX0932

To 《牧场物语》：我没有GBA和NGC，看着别人玩也只有流口水的份。现在有了PS2版《牧场物语》，我也可以圆我的农民梦了！　137XXXX0253

To 《J联盟胜利11人8 亚洲冠军杯》：中国又一次冲击世界杯失败，历史的教训告诉我们：水平从联赛抓起！　137XXXX5620

To 《生化危机4》：听说它要移植到PS2，我就早上起床想着它，中午吃饭时想着它，下午工作时也想着它，连晚上睡觉也梦见丧尸。汗！我是发噩梦还是中了病毒？　——132XXXX3459

To 《鬼泣3》：剑，舞于手中；枪，终结悲痛。吾名但丁，赴战中。It's show time.　——135XXXX1025

To 《杀戮地带》：生的窝囊，死的委屈。如果FPS都是这样玩的，我就想把PS2给砸了……　——辽宁沈阳 张兆鹏

To 《光明之泪》：期待已久的游戏，两个人打一群感觉挺爽的。只与美女组队，什么狼人、龙战士打入冷宫。　——阿莫

To 《瓦里奥制造 大回转》：我强烈要求任天堂付医疗费，我在摇啊摇啊时撞到了柜角，长了一个大包，并踢碎一个暖瓶！　——李墨

《超级马里奥网球GC》选手诊断

《马里奥网球GC》已经推出，不过因为是NGC的游戏，国内能玩到的人少之又少。不过在官方网站的话，可以玩到一个名为选手诊断的迷你游戏。想知道你打网球属于什么类型的选手，以及你对应的角色是谁吗？来玩玩就知道了。网址是：

http: www.nintendo.co.jp ngc gm ndex.html



在FLASH消失之前，选择“プレイヤ　诊断テスト”就可以开始进行诊断了。你只需回答YES或NO就可以了，题目是随机的，现在将大部分题目翻译如下：

猫と犬なら、犬が好きだ（猫和狗里面，比较喜欢狗）

ダイエットに挑战したことがある（尝试过减肥）

手先は器用なほうだ（手指比较灵巧）

早起きは得意なほうだ（对早起很拿手）

理数系科目が得意だ（擅长理科）

学校の成绩はふつうが一番多い（在学校获得的中等成绩是最多的）

乗り物酔いはしない（搭乘交通工具不会晕）

赤と青なら、赤が好きだ（红色和蓝色中喜欢红色）

人よりよく食べるほうだ（比一般人吃得多）

お年寄りに席をゆずったことがある（曾经让位子给老人家）



足の速さにはけっこう自信がある（对脚历相当有自信）

なぞなぞには自信がある（对猜谜很有自信）

そうじをするのは好きなほうだ（你喜欢打扫吗）

腕ずもうには自信がある（对腕力有自信）

食べ物の好き嫌いはほとんどない（不怎么挑食）

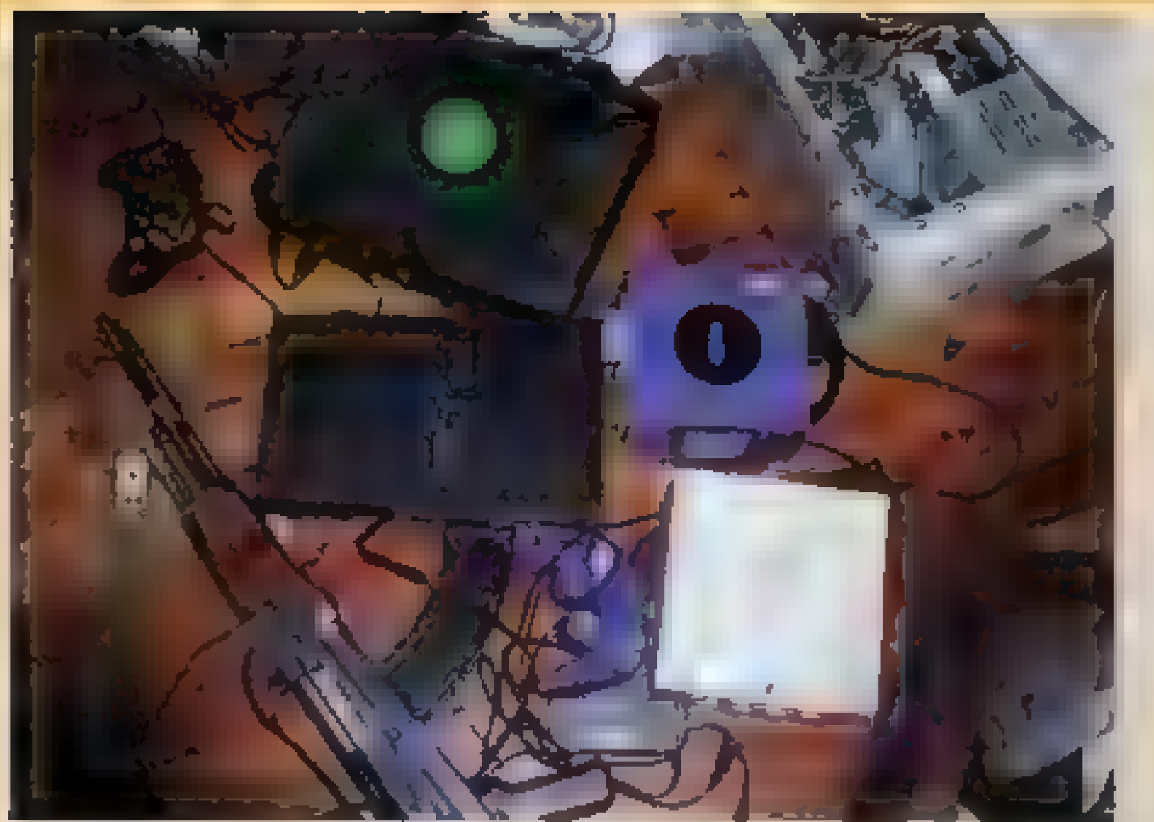
占いやおみくじは信じない（从不相信占卜或抽签）

本を读むのが好きだ（喜欢看书）

人を惊かせることが好きだ（喜欢吓人）

诊断完成后选择“キャラクターの详细を见る”便可看到各角色的大图。

©2004 Nintendo/CAMELOT



▲署名本·拉灯的网友发来的寝室生活照。此图已放了一段时间了，美国最近又在添兵，你可得小心哦。

部分读者：请问《死或生Ultimate》片头动画中的音乐是什么来头？

这首歌是Aero Smith的《DREAM ON》。Aero Smith成名相当早，1972年8月就与哥伦比亚唱片公司签约。《DREAM ON》也是老歌，是1976年单曲排行榜的第6名。Aero Smith是日本人比较喜欢的歌手，看来坂垣伴信也是他的FANS啊！

小白 付靖宇：本人是《游戏机实用技术》的忠实读者，购买贵刊已经有几个年头了！一直喜欢贵刊的这种风格。我想询问的是，贵刊对于那些想要加入编辑阵营的人来说有什么要求啊？我现在是在校大学生，专业是日语，对于游戏机的热情绝对不会比任何人差的！毕业以后有想法来贵刊试试做编辑，不知道有什么要求啊？

经常有读者来信询问这方面的问题，今天就借此机会一起回答吧！大致归纳起来，除了热爱游戏、熟悉游戏、认真负责之类的常识之外，还有如下四条：

1.外语水平。众所周知，现在国内流行的电视游戏都是日文或英文，所以外语水平是很重要的。

2.吃苦耐劳。大家应该都有通宵打游戏的体验，但对编辑来说连续两天不眠不休打游戏写攻略是常事。

3.文笔出众。因为编辑的任务就是要写东西，所以文笔一定要好，不然读者读起来也会觉得枯燥无味。

4.团队精神。UCG是一个整体，同事之间互相帮助才能共同进步，绝不容许出现分裂分子。

杂志社并不是一直都在招人，不过如果想加入UCG的人可以先把自己的详细资料投过来，我们会一一记录在案的。这样如果我们要招人的话，就可以立刻与你取得联系。

d2c：之前我在《心跳回忆》特辑中才说过“空穴来风”的意思，结果你们又错了，难道是故意的？

绝非故意！只是这个词的确太容易弄错了。偷偷告诉大家，上期有家游戏厂商给我们发来宣传资料，其中赫然就有“如今这条消息已被官方证实，可见当初的传闻并非空穴来风”这样的错误……

UCG FAN 陶林鹏：……合订本吗？我觉得定价是个不可回避的现实问题。24期的“油细鸡”，RMB235.20元，对某些因为特殊原因落下一期没买、就差那里面的攻略的读者，有点很不划算的说。应该说人都是很现实的。如果说在合订本里面加上一些新的东西，一些年末特辑什么的，那——过年时候的合刊怎么办？呵呵。但这些特别加入的东西毕竟是配角，不能代替原本杂志的内容，本来24期的UCG摞一起就已经有一定高度了，加点东西，删点广告，还是扯平，这样的合订本堪称航母的说哦，而且熟悉了UCG的每一个栏目，删掉谁都不好，但像游戏情报站和前线狙击这样的栏目，内容不免过时了呀！有这些好东西的话我还是建议出些增刊什么的，融《掌机王SP》、《游戏机实用技术》、《游戏·人》、《Gamehalo》之精华，让大家享受一份UCG的年末饕餮大餐不是更好？

其实如果要做合订本的话，肯定不会是简简单单地把24期杂志综合到一起，价钱也肯定不会是9.8 × 24=235.20元。内容是肯定要精简＆修订的，具体怎么做大家可以来信说说。请大家继续发言。

姚健：近来无事翻看了以前买的UCG，从中发现了一个小小的变化。这个变化就是“问题小卖部”那幅图的变化。“问题小卖部”是从总第62期开始的，店长是多边形期间那幅图并没有什么变化。2004年1月A换了胜负师当店长，那幅图还是没有任何变化。直到2004年8月A后，这幅图终于变了：图中左上角的三个酒瓶原先是没有写任何字的，而现在却写着“胜负师”三个大字；还有在最右边上下两个牌原来写的是“花生米”和“清蒸鱼”，而现在却写着“PSP”和“NDS”。胜店长真是阴险啊！竟敢把掌机拿来当菜卖，你是不是真以为你是小卖部的店长，就可以什么东西都拿来卖呢？

不说一知道，一说吓一跳。我是看了这封信之后才发现这个秘密的。你可真是一个细心的读者啊！从这期开始，这张图就将退出历史舞台。

天津玩家 闫学智：看过12月B刊中D·S君的小编寄语，始知道在“读编往来”中偶有露面的马妍小妹妹竟然是身患重症，而且已与病魔抗争了很长时间，但却一直能保持良好健康的心态，实在是让人佩服得五体投地。令我们这些整天只知玩乐的男性玩家汗颜啊！同是天津人的小弟我，在此谨代表天津的玩家深深地祝愿马妍能够早日治愈疾病，重返游戏第一线，我们支持你，加油！同时请UCG的诸君一定要把我们的这份祝福传达给马妍，谢谢诸位了！

马妍小妹妹平时总是写数万字的长信来振聋发聩一下众编，最近一期却没看到她的信。在此一同祝愿她能早日战胜病魔，无忧无虑地玩自己喜欢的游戏！

无名小辈：您好，我对于上次《AC5》攻略有一个很大的意见：像这样一篇非剧情攻略中是不应该泄漏剧情的。但是在Chopper阵亡一关的说明中透露了Chopper阵亡的信息，令提前读到攻略的人大感郁闷。如果要泄漏剧情，也应该有所提示。[illegible]人一点[illegible]岂不更好？在国外的各大游戏、电影的[illegible]坛中，一般的[illegible]都会有[illegible]的提示，[illegible]攻略不必如此，读的人本来就有心理准备嘛。个人的一点意见。望杂志越办越好。

意见很好。其实众编多为影迷，深知“电影院杀手”（就是当你看一部侦探片的开头时突然跳出来大叫：“那个凶手就是XXX”的那种人）的可怕。记得当年邪魔天使在写《星之海洋3》在前言中提到了部分剧情，在交厂当晚被众编发现，为了不让大家提前知道剧情连夜进行修改——玩过这个游戏的人应该都明白吧。这期卡伦就因为不想提前知道《MGS3》的剧情而拒绝为GOUKI和多边形校对攻略，结果被领导狠批，并被体罚在3代中再以“PIG”称号通关一次。

gemmy2000：UCG的各位专家，最近发现一个老游戏——SCE的《暗黑编年史》，无意中看到游戏开始前的动作画面，感觉相当精美，以为是《勇者斗恶龙Ⅷ》呐，呵呵。一打听原来是2002年的作品，佩服。我想问有没有关于这个游戏的详细攻略

你的眼力真好。制作《暗黑编年史》的LEVEL 5，同时也是《勇者斗恶龙Ⅷ》的制作者，所以你觉得像也是应该的。《暗黑编年史》这个游戏创意十足，隐藏要素非常丰富，主题歌也很经典，只是迷宫太单调，到了后期有些无聊。这个游戏我们杂志以前做过攻略和研究，你可以找一找。说到11月27日发售的《勇者斗恶龙Ⅷ》，记得当年PS的7代推出时可是深受中国玩家恶评的。不过这一代游戏已经有了很多改进，就算是没玩过系列任何一作的玩家也可以轻松上手，大家可不要错过啊！

湖北 盛金智：不怕您笑话，我前几天刚买了DC，二手的，不过跟新的一样。之后就去省城把能买到的DC游戏都买了一遍。在家里玩着《莎木》、《格兰蒂亚》，真爽啊！不过我看最新的DC游戏也是去年的了，难道现在DC上都不出游戏了么？请纱迦解答一下，也让我好死了这条心。

看了看相关资料，目前DC上的游戏虽然很少，但一直都在出。只不过现在的DC就和当年的SS一样，沦落为成人美少女游戏的从良之地。虽然去掉了18禁要素，不过令人脸红心跳的内容自然是少不了的。如果不喜欢这些游戏的话，那DC上现在的游戏基本上可以无视了，就算偶尔有几个其他类型的游戏也一定是PS2版和DC版同时发售的。在此推荐前段时间推出的《BALDR FORCE EXE》。本作原为PC上的同人游戏，后来被大公司买断了版权。游戏的剧情、动作、人设、机设都很不错，DC版去掉了不适当内容之后游戏性更佳。



www.plumbook.cn

上海 王斌豪：我觉得（《死或生 Ultimate》）里除了放霞打别人外，就别放她被打了，我看了很……说不出那种感觉啊！

——霞的 FANS 就是多，编辑部里就有一个萨雷，据他说他本来想起的笔名是“霞的老公”……咳咳，大家给我一个面子，不要打他了好不好？

成语明：合订本？如果说女人是一本书，那么胖女人是什么？呵呵。

——这是本期收到的最精辟的一条读者意见。

向左走，向右走：最近看央视报道阿拉法特去世的消息时，居然使用了《异度传说》的片尾曲《PAIN》，我无语了。

——这个节目当时没看到，如果属实的话那可真要先拜光田康典，再拜央视的工作人员。

137XXXX6515：唉！校稿编辑要仔细啊！否则带给读者的是莫名，给杂志的是缺陷，给主编大人的是失望，给你们的则是无情的扣薪啊！

——这句话已经被打印成条，作为众编的警世恒言、醒世通言和喻世明言，贴到公用饮水机旁了。

周华：本期攻略没的说，当然是《剑风传奇》最好了，即使不玩游戏，看看小说也是不错的。读到这一期才发现卡伦原来是女的（44页），一位女性同志居然这么喜欢《剑风》，我开始有点欣赏卡伦了。

邪魔天使在“邪魔院”里揶揄了一句“卡伦姐姐”，没想到起了意想不到的效果。继纱迦、D · S、LIKY、猫太之后，又多了一位被读者误认为女性的小编。

139XXXX6853：想你，是件很幸福的事；见你，是件很开心的事；爱你，是我最愿意做的事；把你捧在手里，是我一直在做的事。《游戏机实用技术》——永远支持你们。

——除了感动还是感动……

南宁 C&C：近期我们这里《凯恩的遗产》卖到断货，经了解后得知是因为《PS2 专辑 Vol.2》上有剧情攻略，恍然发现你们有让“流行游感”复发的能力！

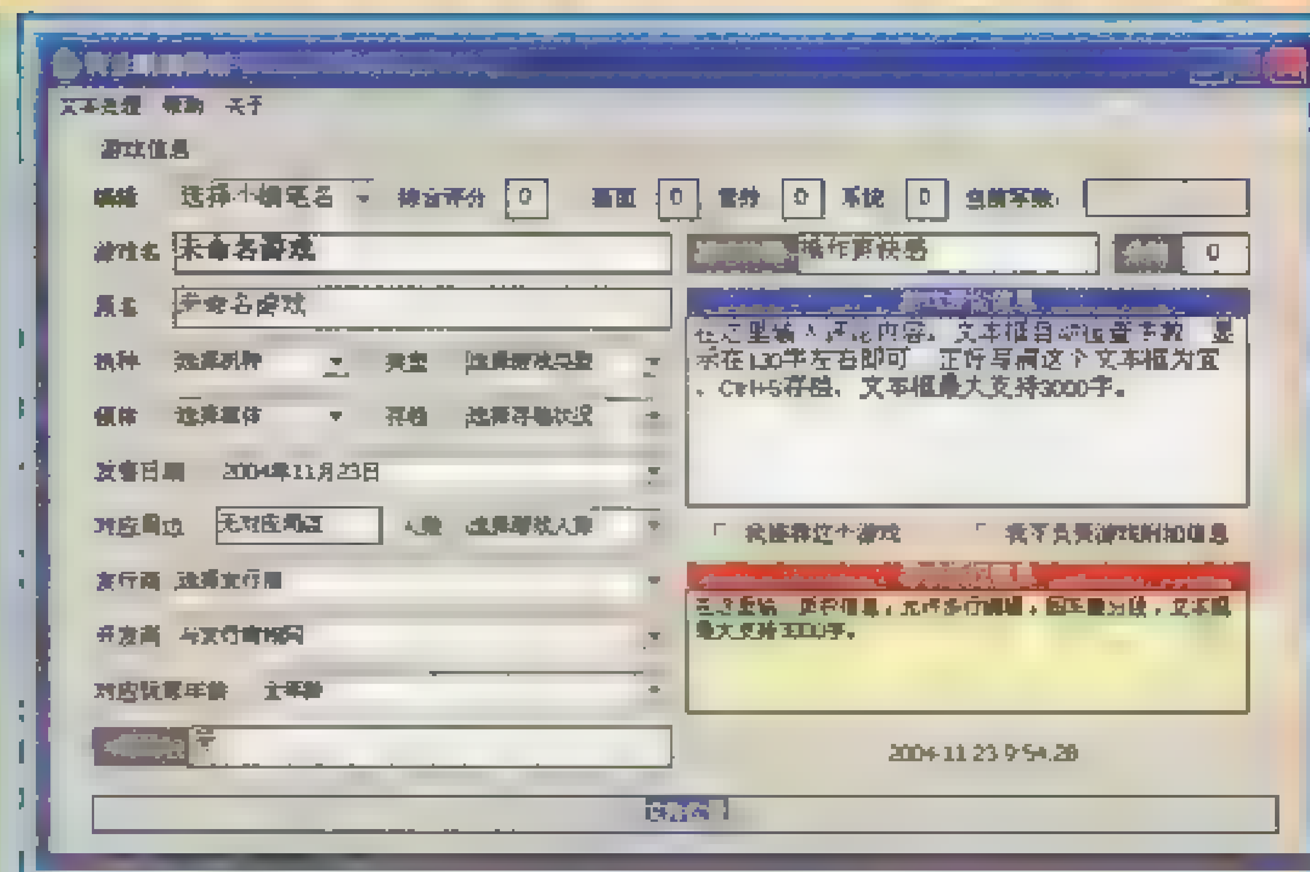
——听说本来《魔界战记》刚出的时候是没有D版的，但由于我们杂志上做了攻略，所以才出现了D版，于是就有了后面的《灵武战记》、《光之圣女传说》……这实在是一件让人哭笑不得的事情啊！

135XXXX0711：上联：屏幕前敲敲打打让众玩家足不出户尽览天下游戏资讯
下联：几个人几篇攻略几页文章春秋数载造就几多电玩高手
横批：实用技术真实用

——众编皆赞，惟中文系出身的卡伦曰：“还是比中文系差”。老编对曰：“把卡伦拖出去打”。

136XXXX8310：玩游戏、截图、记重点、写攻略研究、搜集信息、剪辑视频、做光盘。每月两本杂志及衍生产品，还总提心吊胆怕被老编罚点银子，做游戏编辑真不容易。

——什么都不说了，就一句话：“理解万岁！”



泰坦发明的编辑器集合 UCG Editor Loader 3.01 版本目前已经发布！UCG Editor Loader 是泰坦的独占发明，集黄金眼编辑器、信息栏编辑器、杂志年鉴编辑器、游戏推介编辑器、PS2 年鉴编辑器五大功能于一身，现已申请专利。本次版本更新最大的变化在于启动时加入了老编头像，起到了良好的监督作用。预计下一版本在启动时不但会出现老编头像，还会自动说出“不按时交就扣你奖金！”的语音。



此张照片摄于NDS到达编辑部的第一天晚上。当时一帮人正在等着体验 NDS，这边D · S因为要做特别企划而开始玩 Capcom 经典街机名作《吞食天地 II》，那熟悉的画面马上就把众编都吸引过去了，于是 NDS 反倒被冷落到了一旁。经典是永远也无法被遗忘的！

下期是《游戏机实用技术》2005年1月B 总第119期

火星撞地球——NDS VS PSP



首发群作详尽报道

谁是王者请见下期

PS2的王道RPG之作，下期登场

波斯王子：武者之心

年度压轴动作大片，全机种制霸



Gamehal

附赠 12 月关注大作最新影像

更多精彩内容，尽在UCG！

©2004 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved.
©2004 Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. ©2004 Nintendo

小编寄语

我们编辑部里有一个共同的口号：努力工作，拼命玩！



[illegible]



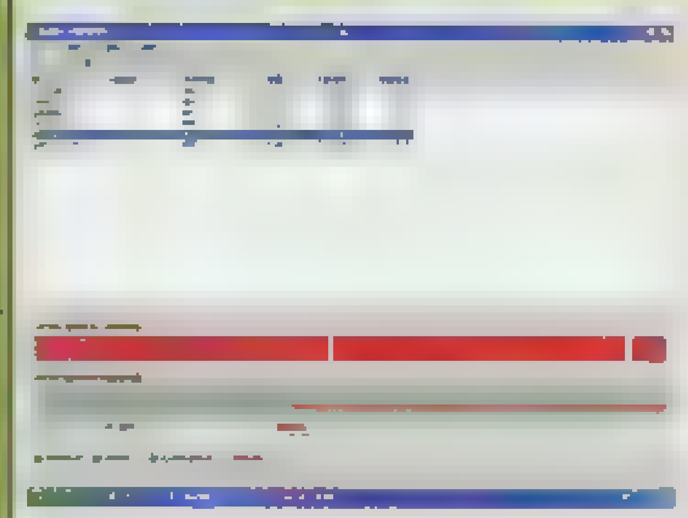
☆目睹了酣畅淋漓的7球大胜之后，乍闻中国队已被淘汰这一噩耗，当场就呆了。没办法，联赛是国家队之本，联赛乱成这样，国家队就算出了线也一定会死得很惨。

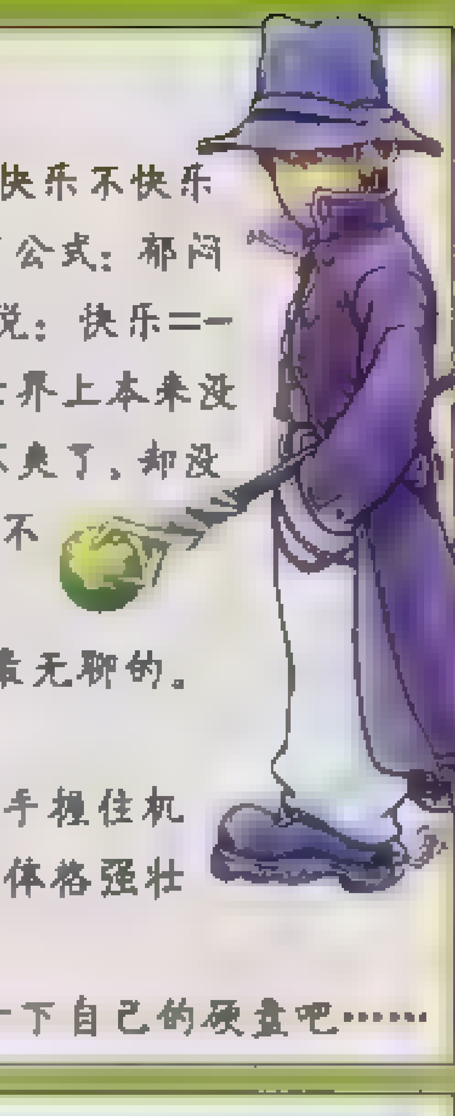
☆如果没有读盘和拖慢的问题，《牧场物语 OH！美妙人生》绝对是一个好游戏。不过就算如此，它也是很值得一玩的。

☆《勇者斗恶龙Ⅷ》向LIGHT USER做了很大的妥协，既有惊人的变化但又不失系列的精髓，莫非真的要卖400万套？！

☆玩《荆棘玫瑰》的人一定要去记忆卡管理画面看看它的记忆图标，因为你绝对想不到会是……

泰坦





◇上期小编寄语SOUL说到快乐不快乐的问题，请教某恩师，得到如下公式：郁闷=生活压力+环境对比，也就是说：快乐=-(生活压力+环境对比)。其实世界上本来没有所谓的快乐，只是生活让你不爽了，却没让别人也不爽；而你觉得生活不应该让你不爽，或者至少也应该让大家都不爽，所以你不快乐。

◇看电影、读书、睡觉，这三件事，上学的时候曾被认为是最无聊的。现在，这三件事，是最求之不得的。

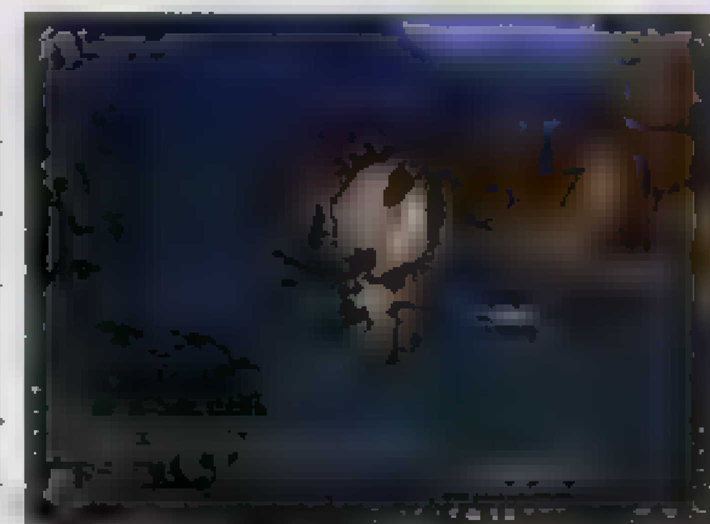
◇个人觉得NDS的手感和触摸屏都不是很完美。另外，一只手握住机器，另一只手用笔或者触控带操作屏幕会非常累——不过这对于体格强壮的读者来说也许不是问题，呵呵。

◇这张图是大量进行BT下载的硬盘碎片分布。大家都爱惜一下自己的硬盘吧……

多边形



○《潜龙谍影3 食蛇者》果然好得超出预想，游戏怎么能做成这样呢？（笑）不过感觉是整个游戏都在为下一代做伏笔，那么在PS3上发售的《MGS4》就更让人期待了！（这是多边形今年惟一一个满分游戏^_^）



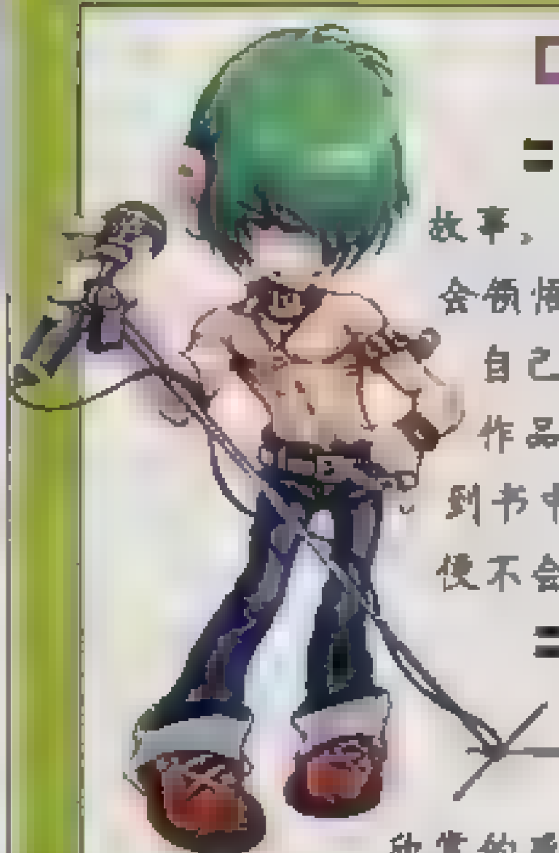
▲首次飞行留念。

△《魔兽世界》也是华丽到掉渣啊。第一次乘飞宠在卡利姆多大陆上飞翔的感觉真是让人难忘，11月23日，就等这一天了！

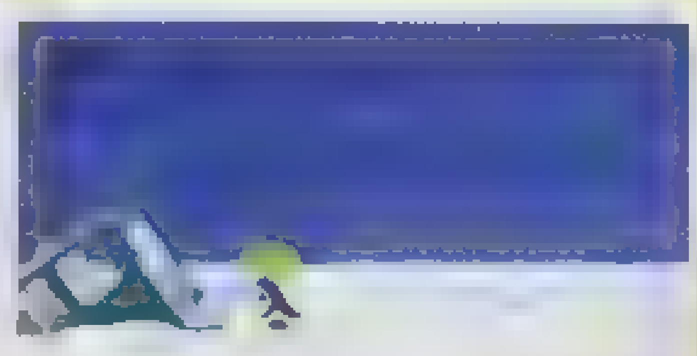
□国足啊，怎么说你好呢？玩阳的不行，玩阴的也不行，还是洗洗睡吧……

×NDS已经捷足先登，PSP蓄势待发，明年PS3、Xbox2、NGC2也都会相继露面，相信不用太久，新一轮的主机更新换代就会开始了——我的意思是说，大家可以从现在开始存钱了……

D·S



〓几米的书是一册神奇的寓言故事，无论你看过多少遍，每次都会领悟到不同的哲理与反思。我为自己曾经错过了这样一部优秀的作品而惋惜，如果能够早些理解到书中的意蕴，或许我的感情历程便不会走得似现在这样举步维艰。



▲他会为我撑伞，紧握着我的手，告诉我星星的方向，陪我走一段路。——节选自《地下铁》

〓决定去花店买一株盆栽来调节心情。在拒绝了售货小姐的诸多推荐后，我带走了角落里最幼小最纤弱的那一盆，令她大为困惑不解。其实，一个人静静地品味成熟，才是现在的我最欣赏的感觉。

〓【我想他的确是 更适合你的男子 我太不够温柔成熟优雅懂事 如果我退回到好朋友的位置 你也就不再需要为难成这样子】在暗淡无光的寒夜里，迪克牛仔这首《很爱很爱你》渐渐开始伴我步入这一生中最冰冷的冬天……

卡伦



▲“人们说美国50年都很难再出一个乔丹，但在中国篮坛，过100年能不能再出一个刘玉栋都很难说。”八一队主教练阿的江曾这样说过。



■战神刘玉栋又一次复出了，而且在复出的两场比赛中都拿下了三十分以上。看到他在场上的表现，你能相信他有一年没有接受过系统训练？相信许多人还对2001年的CBA联赛记忆犹新，那时人们都担心已失去王治郅的八一，但那年刘玉栋却以一人之力撑起了整个八一队。在那一年，能在一场比赛中将刘玉栋的得分限制在40分以下，已经是其他球队的成功了。实际上，比起姚明，刘玉栋才是我在中国最佩服的运动员，不止为他的球技，更为了他那种永不言败的精神及意志。

◆球赛，输了；脸面，没了；中国队，完了。无话可说，OVER。

★前几天终于看到了慕名已久的《楚门的世界》，果然不负经典之名。金·凯瑞演正剧的能力似乎不逊于其喜剧天赋。从某种意义上来说，金·凯瑞与周星驰确实有着众多相似之处。或者说，当一个喜剧演员的演技达到极致之后都会步入这个阶段吗？

SOUL





■《MGS3》……这是今年自己评的第一个满分游戏，也是数年来少数几款刚打通就很想再玩一次的游戏。另外，如果你也想尝试一下本作，建议在游戏之前先多多了解一下本作的故事背景、游戏系统等，坦白讲这款游戏不是太好上手，所以要有相应的心理准备，然后你就能很好地享受《MGS3》了。\^o^/

■实际试玩之后，才发现NDS比想像中的还更富有创意，也的确是带来了前所未有的游戏感觉，但是期待未来NDS能够推出新的型号，让握起来的感觉会更舒服一些，尤其是用触控带操作时。

■《Michael Jackson：The Ultimate Collection》（麦克尔·杰克逊：究极收藏）已经于11月16日上市，4张CD加1张DVD，共收录57首歌，标准价59.98美元。当中很多以前未听过的新歌啊，那张演唱会DVD也没看过。不过，什么时候会出一张MJ所有MV的DVD套装呢？（~^_^~）

■虽然离春节还有两个月左右，不过每年UCG春节合刊中的传统项目——“年度盘点”我们早就着手进行制作了，不过这次盘点我们预计让读者大人，对，就是你！让你也参与到我们的年度游戏评奖中来……详情见下期。（^v^）

阿迪

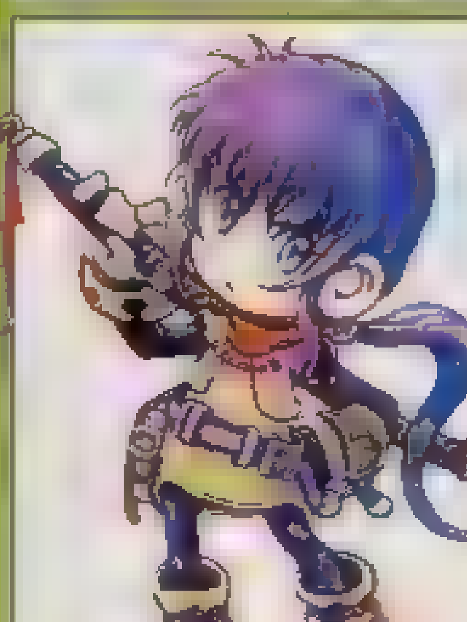


1.上个月放假回家的一天和老妈一起逛街，长那么大了，我和家人一起逛街吃饭的次数，可能十个指头也能数得过来。此时突然间想起自己以前的不懂事，看着老妈的背影觉得她其实真的很不容易。人的成长或许就在类似这样的一瞬间中度过的吗？

2.说句老实话，阿迪并没有接触过“《杰克》系列”，但是以SOUL、铭风为首的《杰克》迷们都大力推荐，我想这个游戏系列肯定有其可取之处。这期做完《杰克3》后，感觉这一款游戏在关卡难度和规律性的设置方面真是堪称佳作，可能大家第一次玩某个任务的时候会很容易失败，但是当你开动脑筋记住了地型或找出了规律后，轻松突破任务所带给你的爽快感是Double的；

★上个星期日的凌晨，GOUKI和我都非常精神，因为我们均被一个人所吸引，不是《MGS3》的EVA，也不是《DOAU》的雷芳，他的名字是罗纳尔迪尼奥。巴萨与皇马的上半场堪称2004年最精彩的45分钟，小罗的足球仿佛有种令人着魔的魅力，富有极大的感召力。他使我暂时忘记了17日的悲伤，谢谢，这个时刻让我们全心全意只为小罗喝彩吧。

星夜



★不少读者来信对上一期小编寄语里谈到的硬盘格式化“灵异事件”表示哀悼，并且有读者从技术角度分析了这次“灵异事件”的原因，读者们的关怀让星夜心里甜滋滋的，早就把那些误删的东西忘到九霄云外了（某人：把这个没良心的家伙拖出去刨坑埋了……）。另外有读者询问“十大”征文是不是也一并被误删了，在这里星夜告诉大家大可放心，因为这些征文都存放在另外一台电脑上，要不然现在写的就不是小编寄语而是遗书了－_－!

★平常睡眠不足，到了周末好好的睡了个懒觉，结果就这样感冒了。看来还是少睡觉多做事的好。

★实际体验NDS后感觉这部掌机还真是太爷！不过用NDS的触摸屏玩FPS的感觉相当不错，比起同样用触摸屏玩FPS游戏的PDA好得多。

www.plumbook.cn



胜负师



Ⅰ 等了那么久，《VJ2》果然没有让我失望，游戏素质相当高。从结尾处打下了和前作类似的伏笔来看，《VJ3》铁定是要推出的，相信“四叶”小组是要把《VJ》做成自己的招牌系列了，真是让人拍手叫好！

Ⅱ 本来有消息说《VJ2》美版提前发售，后来突然又不提前了，正当自己觉得这期工作很轻松时，NGC的美版又突然出现在市面上了，结果只能奋战数日赶制攻略……唉，人生的大起大落就是这样……

Ⅲ 看了《功夫》的片花，有点后悔了，因为到看电影时就会因此少一些意外。我已经建议编辑部团体订票看《功夫》了，不过要让老编批准还得花些工夫吧？

Ⅳ 圈圈圆圆圈圈 天天年年天天的我 深深看你的脸 生气的温柔 埋怨的温柔的脸……不懂怎么表现温柔的我们 还以为殉情只是古老的传言 你走得有多痛 痛有多浓 当梦被埋在江南烟雨中 心碎了才懂〖林俊杰《江南》〗

沙罗



合成、又是合成……仔细算了一算，从上个月开始，《斯特拉的众神》、《光明之泪》、《妖精战士》、《真名法典》、《勇者斗恶龙Ⅷ》，几个作品无一例外的拥有合成物品道具系统。难道说，现在都流行这个吗……

刚听说《闪光的哈萨维》这部高达小说有中文版。早在学生时代，自己就跑了许多书店，搜索了N多网站，可惜始终没能找到这部小说。不知有哪位朋友见到过这部小说的中文版呢？

话又说回来，《新罗德岛战记》已经出了很有一些篇章了。在得知以前的一位朋友如今正在翻译，倒也着实吃了一惊。这部小说在国内能够买到中文版，大家有机会的话，不妨去看看哦。

听说以前的大学同学有一位在不久前结婚了。在感到意外之余，还是要祝福一下他们，祝他们白头偕老。(\^_^/)

GOUKI



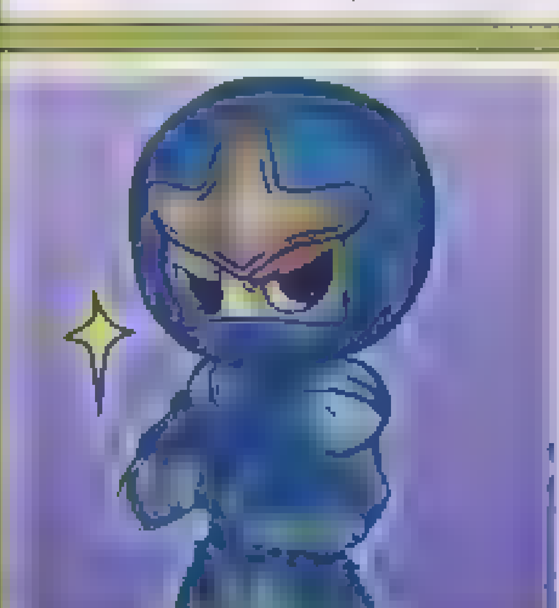
◆《MGS3》自发售之日起，自己就基本没怎么在床上睡过。《MGS3丛林生存手册》锐意制作中！这本书将集合国内最优秀的撰稿人与达人玩家，已经很久没有这样一款游戏能够让我们如此感动了！自己简直有改名叫“The Gouki”的想法（笑）。

◆《铁拳5》的家用版果然如期公布。现在惟一希望的就是不要和《VF4最终调整版》的家用机版（未正式公开，但想必会有）的发售日离得太近，否则，两个手感不太一样的游戏同时开练，那就太痛苦了。

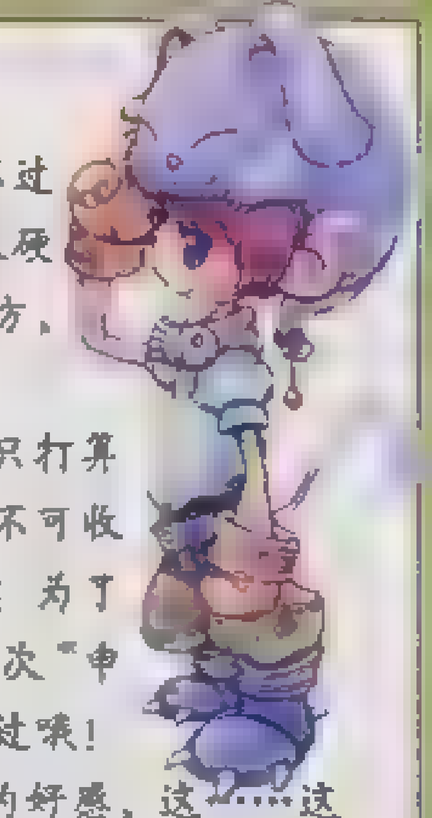
◆等待《MGS3》的那几天真是有点魂不守舍的感觉，恨不得长对翅膀飞到美国把游戏带回来，甚至在和多边形商量（其实是胡言乱语无伦次）：“现在坐飞机去美国游戏店排上队，拿上碟就回来，也应该比国内的商人们快吧？”

◆全力奋战《MGS3》ing……

猫太



▲感谢“编辑部故事”的另一画师SADAKO送给猫猫的服部半藏。



◎终于能一睹NDS的芳容啦！不过老实说，总体而言是比较失望的。从硬件到软件的设定都有不尽人意的地方，看来购买计划要推迟了。

◎《布林克斯2 时空之战》本来只打算随便玩玩的，但在进入游戏后便一发不可收拾。这款游戏的趣味性实在是太强啦！为了向所有玩家们推荐这款游戏，因此这次“申请”了4页做攻略，希望大家不要错过哦！

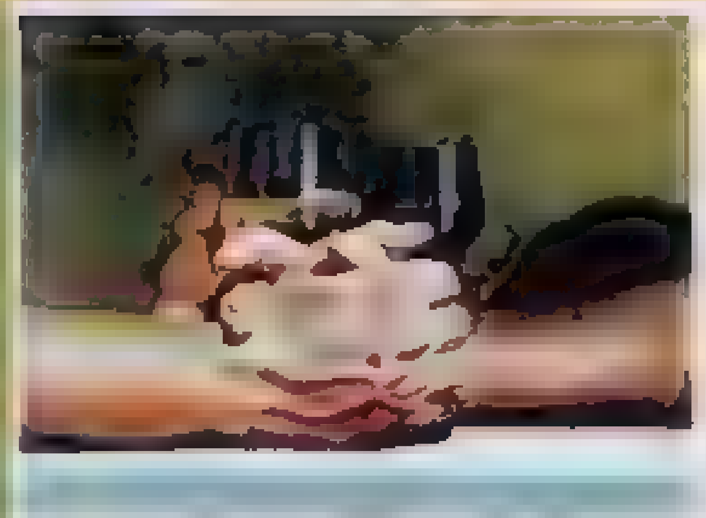
◎看到PSP《山脊赛车》的超强影像后，对其机能产生极大的好感，这……这真的是掌机么？（详情可观看本期的Gamehalo）

◎猫の健康小知识Vol.5——在冬天防寒时一定要注意哦！不能经常使用热水袋（容易引起皮肤红斑或烫伤），也不能经常晒太阳（冬天紫外线比较严重），最好的方法还是做适量的运动。

◎因为工作太忙，导致某些球赛缺席。最后卡伦回来时说今天踢得十分尽兴，不知道是否故意挑衅……（T_T）

◎黄金眼编辑器3.01版竟然用老编的照片做主题……这下真的没人敢晚交了……（这招真是绝妙……）

邪魔天使





◆美版《MGS3》已经发售，但只有明天桑的Snake才能吸引偶啊，继续等吧。

◆《我和僵尸有个约会》真是个好连续剧，记得高中的时候喜欢看，现在都到第三部了，热情还是不减啊。

◆看了《高达SEED D》，对“《高达SEED》系列”加入《机战》相当期待，MA合体攻击、母舰合体攻击，当然，最萌的还是“包子”的绝叫啊！

◆《现视研》是一部非常适合喜欢游戏动漫的OTAKU的动画，看了之后没有共鸣那才是怪事。

◆玩《GGXX》还是只攻不守，经常被下段攻击打得很惨，那个用Dizzy的，いい加减にしろ！（习惯真是个可怕的东西啊T_T）

LIKY



▲这只猪是不是很可爱啊？



◆《掌机王SP》半月刊计划始动，半月刊化的《掌机王SP》可以为大家带来更及时的新闻、攻略、研究以及最新的游戏影像，希望大家一如既往地支持。

◆终于体验到NDS的魅力，入手的念头势不可挡，不过美版价格离谱，还是等日版。

◆上次在网上“淘”来的闪光灯现在让我郁闷得要死，因为它经常会“哑屁”，好好地闪着闪着突然就不闪了，不知道什么原因，真烦死了，“关键时刻，怎能不闪？”我还是另找一个吧。

◆前两天去高交会馆看“文博会”，看到各大电视台都在那里展出，好不热闹，其中湖南卫视还在台上搞活动，有一只超级可爱的猪，非常有意思，一看就让人想笑。

铭风

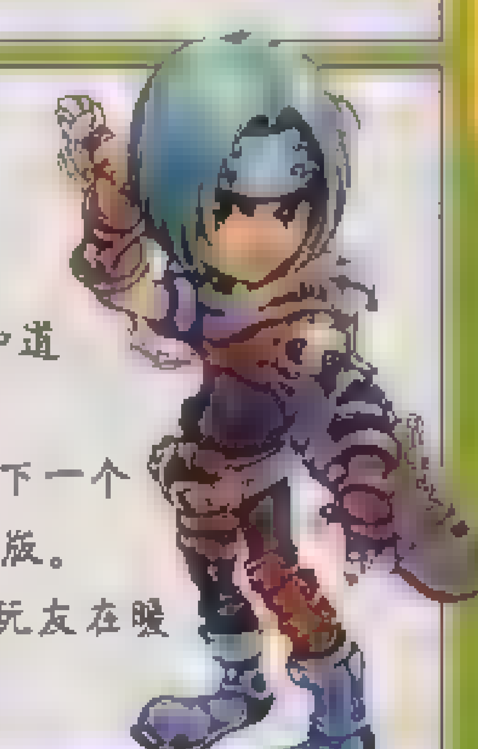


※惊闻《哈尔的移动城》创造日本票房纪录。想起自《钢炼》的完结后很长时间没有期待的动画了啊。看来以后又有目标了，不会因没动画可期待而感到失落了。

※小心翼翼地操纵路易掷了半天，终于只差一个跳跃就能得到我可爱的星星了，竟然……断电了……这一定是诅咒！（众人：喂喂，电源红灯都亮半天了啊。）为什么不早告诉我NDS可以用GBASP的电源充电啊！（>_<）

※《掌机王SP》的抽奖内容丰富啊，搞得我也想参加了。

马修



◆NDS的发售是最兴奋的一件事，掌机新纪元终于来了。

◆心血来潮，用Google搜索一下“马修”，一看搜索结果才知道什么叫国际化的大众名字……

◆GBA年末大作正排着号玩，现在玩到《火焰之纹章》了，下一个当然是《塞尔达传说》，同时期待着自己心目中那些大作的NDS版。

◆终于感觉到了凉意，家乡那里差不多已经冷了下来。各位玩友在暖暖的室内玩游戏时，也不要忘记锻炼身体哦。

阿修罗

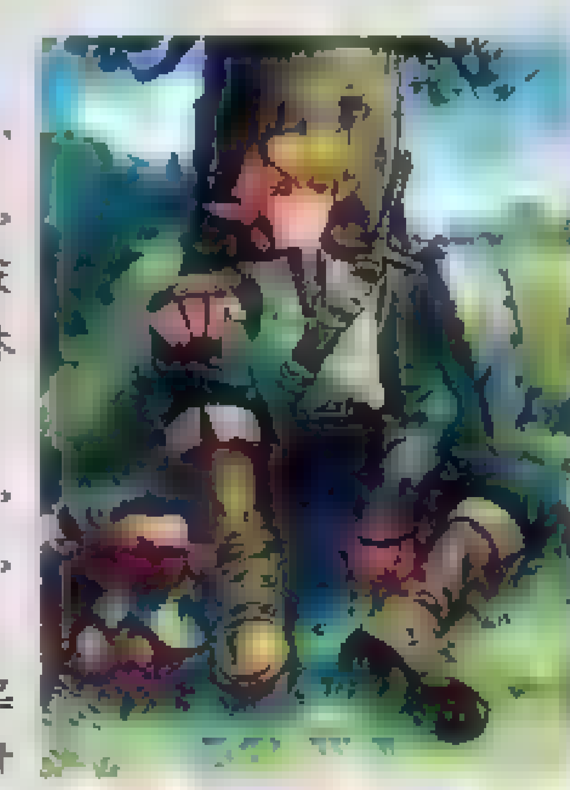


忙了半个多月，《帽子里的小人国》总算搞定了。累是累了点，不过只要大家喜欢我也就可以安息了……哦不！是安心地去休息……

因为做专辑而拉下了好多游戏，趁《机战》出来前恶补一下！Oh yeah，start！

NDS华丽登场，感觉蛮不错的！看起来3D机能不错，移植《时之笛》应该没什么问题……（按键不够？一个触摸屏还不够？）

《超级机器人图鉴》2004年版已经推出，比98年版增加了77部作品，一直收录到《新·盖塔机器人》。各超机FAN赶快想办法入手一册吧！



▲《帽子里的小人国》收录了不少独家的插画，不要错过啊。

www.plumbook.cn

互动信箱

互动通道① 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000
互动通道② 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
互动通道③ 手机短信 移动手机发送 到 联通发送到

读者意见是对编辑的最高指示！ UCG期待着您的意见和建议！ 三条互动通道向您开放！ 也许一个小意见就会让UCG令您更满意！ UCG会因你而变……

读者对12A封面和赠品的意见

化州林剑波：封面不错，但我还是比较喜欢用游戏中的人物作封面。我非常喜欢赠品，琉库Q得比尤娜更可爱啊！

兰州张凯：本期的封面依然采用原创，挺不错，希望继续，只不过文字太多，夺去了两位MM的风采。本期的赠品也很有创意，希望下一次是尤娜。

郑录波：我平时很少花钱买杂志看的，只是偶尔觉得没事做时才去报刊亭看看。我觉得本期封面很不错，正是因为这个封面才让我在众多刊物中发现了UCG的。赠品也还不错，非常可爱的形象，我一拿到就贴在电脑显示器上了。

上海赵超越：封面不错，用女性角色很吸引人。不过赠品问题这次不得不说了，尤娜和琉库我都喜欢，但你们偏偏要让我作出抉择，好残酷啊！难道非要我买两本杂志吗？上次信用卡袋也是同样的问题，希望以后还是送单一的赠品好。

射洪殷培楠：本期封面上的奇幻二人组真是漂亮美眉呀。封面色调也鲜明。赠品还不错，不过略显小气，那么可爱的随意贴，只能随机获取一张，太可恶了！

西安周斯亮：本期封面很喜欢！陈杰笔下的MM很漂亮，呵呵……赠品嘛，想要胜负师和猫太的。

南宁韦伟：封面挺不错的，赠品尤其好，让我有再买一本的冲动。随机赠一款的做法，特吊人胃口，读者要是两者都喜欢，那不是得两本？

北京何泽楠：上午刚入手了12A，赠品两款我都想要，但买一本只能获得一款……为什么！为什么你们要这样安排呢？大不了加价嘛！我就不信UCG会用这种方法来增加销量。

编：从2001年1A我们第一次采用由大熊绘制的原创图作封面，到去年7月时的FC二十周年的封面，再到前不久的合刊封面，在封面用图的原创之路上我们走走停停，但终于越做越好，越做越有信心。这中间，不光是画师的热情和努力，还有广大读者的支持。今后，我们会继续请不同的画师作画，为大家呈上精彩的封面插图。现在还有热心读者主动来信要求画封面用图，这当然是非常欢迎的。只要大家对自己的画技有信心，都可以来邮件联系，尝试作画。关于随机赠品的做法，有很多读者来信时提出难以选择的问题。正如何泽楠读者所言，既便有少数读者为了赠品买两本杂志，但对于UCG的总销量来讲，也只是九牛一毛，不必靠这种手法来增加销量。我们也想每本送两个，但是限于成本，还做不到这个程度。其实在选图时，我们是看这个也好，看那个也靓。想到读者们会各有所好，随机赠一款可以使更多读者拿到自己最想要的那个，所以还是采用了随机赠送的方式来增加一种选择。其实大家想想，是只送尤娜这一款好，还是多一个琉库作为选择更好呢？至于下一期，可不能像张凯读者说的那样再送这次的赠品，不然非FF玩家绝对会反感的。

读者对12A特稿和特辑的意见

深圳高擎：这期特稿做得非常好，使我对DS(不是小编)有了进一步的了解，原来DS的游戏是这么过隐的！现在我也有购入DS的冲动了！

兰州张凯：本期的特稿我不是很满意，因为PSP与NDS即将上市，作为玩家都希望知道两种机型之间性能谁更好。虽然你们曾作过PSP的试玩报告，但是我还是希望能有一期PSP与NDS性能比较的特稿。

上海陈海阳：我对本期特稿非常满意，事实上，我对大部分的特稿和特辑都非常满意，因为每次都得到了自己想要的信息。

宁时雨：我不太喜欢本期的特稿，因为我不喜欢任天堂。

北京何泽楠：从NDS一公布我就很有兴趣，所以这期的特辑自然是非常喜欢啦！

徐州徐坤：本期特稿虽不是动辄千言的“大论”，但其传达的信息量还是不小，总体感觉还可以，特别是在NDS即将发售的时候，这些看起来很有趣味的游戏还是让我忍不住心动呢。

编：平时PS2在业界的王者气相也如实反映在杂志中，任天堂主机的相关游戏本就不算多，在杂志上介绍的也相对少，这期的特稿和特辑算是集合式的报道，相信会使大家能痛快地了解这些有趣的游戏，对任天堂游戏感兴趣对NDS感兴趣的读者，就更会喜欢了。不过，这个做法也使得部分只关注PS系主机的读者失去了兴趣。这个，会在下期的PSP发售测试报告以及今后对PSP报道中，让这部分读者找回快乐的

读者对12A攻略的意见

兰州张凯：本期的攻略还是让人满意，因为最近我在《皇5》的天空中翱翔，所以它的攻略还是很及时。可是我希望能有一个各种机型的介绍，比如哪些对空有优势，哪些在对地方面比较占上风等等。

上海陈海阳：我对UCG的攻略一向很满意，因为基本上在游戏中的难点和秘技什么的，每次看UCG就能解决了。只是有时候攻略有点流水账的感觉，有些枯燥。错别字太多了，虽然这些无伤大雅，但是能改进的话将会使杂志办得更完美。

宁时雨：本期《光环2》攻略，我认为写得不够细，对通关没多大帮助。

徐州徐坤：我着重谈一下《火纹》的攻略吧。这篇攻略我仔细看了一下。想当年贵刊《封印之剑》的攻略是我最喜欢的：首先是人物、头像、关系，然后就是图配文的解说，行文幽默、简练，使游戏的趣味性跃然纸上，更重要的是它对每关的具体情况都有一针见血的指导，再有就是对游戏系统做了详细介绍……让我好不过瘾啊。但这一期，排得太紧、图太小、文字量也不大，过关情况也没有说明白，对连携解释得不清楚，第13章的地图上并没有标“D”点，但文字中却出现了。

深圳高擎：《魂斗罗》作为一款没有太多剧情的ACT，这次做得非常到位，系统＋全S打法＝实用！《剑风》是流程＋剧情小说。本人一直以来不太喜欢剧情小说，无可否认这次《剑风》剧情很好，但把流程与剧情分开写总觉得不太合适，由本人于不懂日文，看着流程打下来而不懂剧情，没意思；看完剧情小说去打，又因为知道结果了，乐趣大减。最好把流程跟剧情结合起来，这样看着攻略玩起来，同步感会强一些。就像今年UCG 6B里的《荒野大镖客》在这方面就做得非常好。而且《剑风》作为一款并不是十分出色的ACT竟然占了9页纸！《火纹》的攻略做得很详尽，虽然不常玩掌机上的RPG，但作为《火纹》的FANS绝对支持。有了这份攻略，破关不成问题！《GUNDAM SEED》虽然很有人气，但比起SEED来说，我觉得《圣诞

南海小何：每期参与互动信箱！誓要集齐小编形象！



问 向您征询以下几方面的意见

1.本期封面和赠品您喜欢吗？
2.您认为本期的改版哪些好哪些差？
3.您对本期的特别企划满意吗？为什么？
4.如果您看了本期的攻略，请说说您对攻略的意见。
5.请您对改版后的电子竞技场栏目提出意见。
6.请您对本期的Gamehalo提出意见。
7.欢迎大家指出杂志中的错误和不足之处。

UCG期待着读者的意见和建议

为了办好一本真正属于游戏爱好者的贴心杂志，我们热诚地希望读者能参与到杂志的制作中来，所以我们创办了这个“互动信箱”栏目，作为向读者征询办刊意见的窗口。我们每一期都会从回答本期调查提问、来信提出意见和建议以及投稿的读者中间挑选出一部分来赠送礼品，写普通信件、发Email和发短信都有均等的机会获得礼品。

请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。

12A互动信箱送礼名单

北京何泽楠

		苏州	丁 锐	芜湖	林 楠	北京	王汉杰	宁波	[illegible]	135**636494	
		杭州	方文彬	南京	林海鹏	成都	王胜楠	厦门	[illegible]	135**169971	
保定	[illegible]	绥化	房红旭	孝感	刘 [illegible]	长春	王 [illegible]	广州	张 凯	135**772041	
武汉	[illegible]	晋城	封 宇	[illegible]	刘 [illegible]	[illegible]	王 [illegible]	南京	张明[illegible]	135**235069	
盐城	[illegible]	[illegible]	甘 [illegible]	北京	刘 [illegible]	南宁	韦 伟	济南	张 [illegible]	135**390673	
南昌	王 [illegible]	深圳	高 擎	[illegible]	刘 [illegible]	昆明	吴 [illegible]	重庆	张 [illegible]	136**160786	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	高 [illegible]	[illegible]	刘 [illegible]	[illegible]	吴 凯	北京	张 [illegible]	137**161783	
		[illegible]	[illegible]	[illegible]	马 [illegible]	[illegible]	吴 [illegible]	[illegible]	张 [illegible]	138**055445	
		厦门	[illegible]	上海	马 [illegible]	海口	吴 [illegible]	上海	赵超越	138**149377	
上海	[illegible]	[illegible]	[illegible]	沈阳	宁时雨	[illegible]	谢 [illegible]	柳州	赵 [illegible]	138**307710	
[illegible]	[illegible]	上海	[illegible]	[illegible]	[illegible]	徐州	徐 坤	天津	[illegible]	138**280245	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	广西	[illegible]	138**280245	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	金 [illegible]	[illegible]	任 [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	周 [illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	周 [illegible]	136**701141	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	李 [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	上海	周[illegible]	[illegible]	
[illegible]	陈 [illegible]	[illegible]	李 [illegible]	上海	[illegible]	[illegible]	杨[illegible]	135**062945		[illegible]	
[illegible]	陈 [illegible]	南宁	林 [illegible]	[illegible]	王 [illegible]	[illegible]	杨[illegible]	135**334911		139**010479	
成都	陈 力	化州	林剑波	重庆	王 [illegible]	成都	[illegible]	135**474950		139**129044	
										139**820338	

夜惊魂》更为好玩而且更有创意。所以我觉得这期的SEED放到特快专递，而把《圣诞夜惊魂》放到攻略透解会更好！《王牌空战5》系统解说、流程都做得很好，但好像漏了剧情，文中很少提到本作剧情，其实本作剧情也是很不错的，如果能在每关攻略前，描述一下剧情那就更好啦！《HALO2》，由于本人没有XBOX，游戏玩不了，但把攻略过了一遍，发觉这是本人在本期中最喜欢的攻略！其实这才是大家想要的攻略，剧情中带有流程，流程中也有剧情……

编：非常感谢大家对攻略提出了各种意见。特别要感谢像徐坤和高擎等读者这样的详细评说，让我们能更准确地抓住读者的要求。

[illegible]

上海姚晟杰：实况足球！这期没有《实况8》的内容，感觉很不爽

兰州张凯：我最希望在电子竞技场中看见《街霸3.3》。

上海陈海阳：我每次都从胜利11人专页中学到不少，对于同时非常喜欢实况、头文字D和格斗的我来说，这期的电子竞技场算最吸引人的了。若要是改变的话，请无论如何也要保留胜利11人专页。

宁波袁捷：介绍些各地的游戏赛事还是不错的。

编：大家的意见，相关栏目负责人阿迪同志已经收集整理了，今后会一步步地作出改变，请大家拭目以待。要是改得不合您的心意，千万记得要来信骂他　要是又想到了什么建议，也请大家及时来信告之。阿迪对电子竞技场栏目可是满腔热情哦！这次，他又向大家征集意见，来检验自己的工作，请大家一定给予支持啊。

[illegible]

上海陈海阳：当然喜欢本期的Gamehalo，每期的都很喜欢，要说为什么？编排和剪辑都不错。

宁时雨：很喜欢本期光盘，其中《生化4》的试玩影像太精彩了。

西安周斯亮：很喜欢！Gamehalo越来越成熟。另外，请加大"热血最强"的容量。说白了，有时我是因为"热血最强"才买的UCG。

南宁韦伟：非常喜欢，因为前几期我都未从头看完，但这次我是自始至终。

上海赵超越：太喜欢了！首先单就《生化4》体验版就足够吸引人了，再加上《GT4》，Endless的超强挑战，还有锦上添花的PSP和瓦里奥的广告，本期光盘非常有看头！

编：Gamehalo 12A确实有大作助阵，而且没有非常长时间的无聊栏目，动漫园又作出了新的尝试，得到了很多读者的赞扬，算是比较成功的一期吧。还是希望大家每期都给予监督指正。

[illegible]

兰州张凯：动漫园的改版也相当不错，希望容量可以大些。

郑录波：我才是第一次看贵刊，不知道以前光盘中的动漫园如何，不过我觉得现在这样挺不错的。

上海陈海阳：动漫园现在的形式很喜欢，尤其是解说MM的声音，很有磁性……

宁时雨：我比较喜欢现在的动漫园。

南宁韦伟：比以往详尽，也让我了解得更多些。

上海马亮华：是不错，但还是希望以游戏为中心，点到为止就可以了。

编：感谢大家的意见和支持！我们尽力做好光盘中的每一个环节。大家对光盘中的其他栏目都可以提意见。

向读者致敬！

北京何泽楠同学在他写来的长信的最后说："我碰就到这里吧。现在快1点了，我待会儿还要补化学作业。"这让我不得不表达对他的敬意。有这样的热心的读者，要是还做不好杂志，太丢人了！但是，给杂志提意见固然重要，可是作业更重要，熬夜对身体也不好，各位读者千万保重！

读者的意见很重要

江苏徐坤在来信的开头说："尽管每期都会问对封面和赠品的意见，但是我相信UCG的各位对如何制作封面和赠品还是有自己的想法的，毕竟相对于读者，各位才是做杂志的"达人"啊。我们读者每期都反馈意见，褒贬不一，贵刊该听谁的呢？"

徐坤读者说得不错，我们对封面和赠品是有自己的想法，要不然真的是做不好杂志的。但是，我们做出来的封面、赠品以至整本杂志，都是要为购买杂志的读者而做，要符合读者的需求和审美。如果不时时征询读者的意见，我们可能会只按着自以为是的想法去做，偏离了读者的需求。虽然每一件事都不可能绝对完美，收回的反馈，确实总是褒贬不一，但我们可以从中判断自己的做法该坚持还是该修正以及该修正多少，该怎么去修正。所以，回馈的意见看似褒贬不一，令人无所适从，但确实会起到作用，令我们的工作不致"出轨"。在此，非常感谢发来意见的热心读者，你们的意见很重要！





彩信谍报

——最新最快的游戏简报！

抢先获取第一手详细的游戏情报！
小编精心准备的购买推荐度参考！
网罗全部超级大作及二线作品！
缤纷下载精品手机游戏图片！

订阅和资费说明





编辑短信GAME 发送到8002601

仅支持已经开通GPRS业务及支持彩信的全球通和动感地带用户。

仅10元包月，每月8～12期精品游戏资讯

飞线互动客户服务电话：010-85860661

MOBILE ZONE

互动短信俱乐部

手机快报 Console Express

松下 X200



【网络格式】	GSM GPRS 900 1800 1900MHz
【尺寸】	104 × 45 × 12.9mm
【重量】	大约 80 克
【通话时间】	最长 270 分钟
【待机时间】	最长 210 小时
【上市时间】	2004 年 10 月
【屏幕】	65536 色 TFT 彩色屏幕（128 × 128）
【铃声】	16 和弦
【扩展功能】	内置 30 万像素数码相机，支持夜间拍摄和防抖拍摄，超薄机身，支持MMS，支持 JAVA 游戏，T9输入法，人性化的菜单和电话簿设计
【价格】	1900 元

松下近期的手机在外形上创意十足，这款X200便凭借超薄的机身和内置30万像素摄像头在市场上出了一回风头。X200机身上方的吊带环很容易让人想到索爱的Z208，当然X200是一款直板手机，加上重量仅80克，比较适合女孩子挂在脖子上。X200的功能并不是很出众，只能说是中规中矩，但平常需要使用的项目也都不缺，只是屏幕有些嫌小，也许这样设计会更美观一些，但这样小的屏幕根本无法显出30万像素摄像头的威力，编辑彩信时可能也会感到拘束。当然，这块液晶屏幕的显示效果还是很出众的。X200的机身烤漆比较容易沾上手印，但也可以用干布擦除，只是要小心别被磕碰到。松下手机在短信息输入法上一直比较出色，这款机器更是支持复制粘贴功能，如果你是一个短信狂，X200是可以考虑的型号之一，只是要记得多备上一块电池哦！X200一个比较明显的缺陷可能是JAVA游戏兼容性不太高，但这方面的缺点对于真正的手机使用来说也许并不重要。

读者推荐铃声

《幻想水浒传 2》：美丽的清晨	发送 211166 到 335598
《火焰之纹章 圣魔之光石》主题音乐	发送 211171 到 335598
《龙战士 3》地图场景音乐	发送 211161 到 335598
《格斗之王》日本队主题音乐	发送 211103 到 335598

空中网 kongzhong.com 手机·娱乐·生活

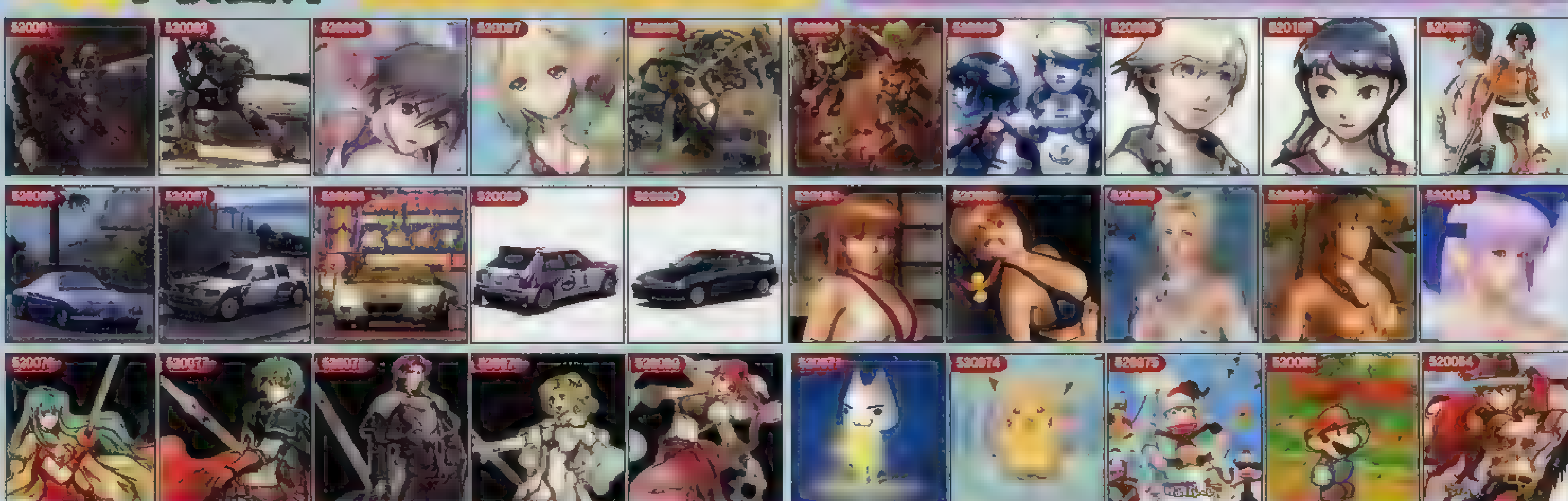
读者人气手机图片

10月获得包月短信新闻大奖的读者是 **上海市的闻祎**

奖品是CD随身听一台。无论你是联通或移动的用户，只要定制包月短信新闻就会拥有获得每月大奖的机会。

温馨提示

参加“短信排行榜”、“一句话评论”和“Camohao有奖问答”的读者有机会得到精美纪念品，而定制“短信新闻”的读者更可以得到每月抽选大奖的机会。另外，在下载图片前一定要确认自己的手机是否开通了GPRS，（GPRS可以在当地的营业厅、移动网站或拨打1860开通）确保输入的代码无误和检查自己的手机是否支持MMS的彩信。而在下载铃声前除了要确认开通GPRS与否外，还要确保自己的手机支持和弦铃声。读者在发送了代码到3355后会收到一条询问手机型号的信息，记得要回复正确的数字哦，没有收到铃声或者图片是不会被收取下载费用的！为了让读者在下载图片和铃声的过程中更加畅通，原游戏图片和铃声的下载的发送号码更换成335598，原号码3355已经停止使用，以后玩家在下载时就要注意了哦！图片和铃声的下载方法是：发送各代码到335598。（下载每首铃声或每张图片资费2元）



◆ 图片下载和铃声下载暂时只支持中国移动的短信服务 ◆空中网技术支持的客服热线：010-68033018

©SEGA,2004 CHARACTER DESIGN ©RED ©SEGA CORPORATION,2004 ©2004 Nintendo/INTELLIGENT SYSTEMS ©2004 Sony Computer Entertainment Inc. ©2004 Nintendo Game developed by INTELLIGENT SYSTEMS ©2004 Microsoft Corporation. All rights reserved. ©2004 Pokémon. ©1995-2004 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ©TECMO,LTD.Team NINJA 2004 ©Sony Computer Entertainment Inc. All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in the game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses ... KILLZONE is a trademark of Sony ... Europe. ©2004 Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Guerrilla. All rights reserved. ... Jak 3 is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. Created and developed by Naughty Dog Inc. ©2004 Sony Computer Entertainment America Inc.
www.plumbook.cn

凭此广告可到总店领取赠品一份！

河南闯关族电子电玩商行

网址：www.chuangguanzu.com

神游机、小神游 GBA、GBA—SP 河南郑州代理　神游加油站郑州地区官方授权

版面有限请上网查询！

汇款地址：河南省郑州市顺河路 2 号院 1 号楼（省旅游局家属院）　收款人：葛谦　邮编：450003　交行账号：601428 1062 6454803

喜讯　双节（圣诞～春节）活动　祝贺小神游 SP 闪亮登场！

1. 正规行货，全省联保（请到指定经销点购买，三包保证）。
2. 行市主机升价不涨价，答谢客户各种原装主机低价酬宾。
3. 高级维修技师提供高质维修服务，随时解答并解决您的问题。免费培训各连锁加盟店技师，低价培训非连锁店技师。

招商　河南闯关族现已取得神游公司系列产品河南郑州授权经销权及游戏周边多种知名品牌代理权，现面向中原地区长期招商，盼望与有识之士共同发展。

招聘　因业务需要，公司需招聘业务员、市场巡查员若干名。有意者请将简历寄至汇款地址或登陆官方网站。

接受预订中！　前 50 名购买者均享受进价！　PStwo　PSP

主机直贩区

PS2 70006（主机＋原装黑震＋电源线＋AV 线）全套不拆机	1350 元
PS2 50001（主机＋原装黑震＋电源线＋AV 线）全套不拆机	1600 元
PS2 50007（主机＋原装黑震＋电源线＋AV 线）	1450 元
PS2 50006（主机＋原装黑震＋电源线＋AV 线）	1450 元
PS2 55006（主机＋原装白震＋电源线＋AV 线）全套不拆机	1500 元
PS one（主机＋原装白震＋电源＋AV 线）	580 元
XBOX 普通版（主机＋AV 线＋电源线＋原装手柄）	1500 元
XBOX 珍珠白（主机＋AV 线＋电源线＋原装手柄＋正版盘）	1650 元
XBOX 普通版（台、日）	1450 元
XBOX 限定版（绿光、白光）	1650 元
NDS 日版	1300 元
NDS 美版	请电询
小神游 GBA 套餐	请电询
小神游 GBA—SP 套餐	请电询
神游机送神游票、送游戏	请电询
神游机加油装	请电询

优惠套装

PS2 主机＋原装类比黑震＋三C认证发烧级电源＋原装 8M 记忆卡＋原装 AV 线＋专用支架　仅售 1800 元

PS2 主机＋原装类比黑震＋PS2 用一般电源＋原装 8M 记忆卡＋原装 AV 线＋专用支架　仅售 1700 元

DC 中古机　主机＋双手柄＋电源＋AV 线　仅售 380 元

特别推荐

PS2 健身功夫毯	280 元
PS、PS2 用单手手柄	仅售 80 元
北通球王手柄（足球专用）	75 元
酷豹 PS2 强势手柄	85 元
索尼克公仔＋正版盘	100 元
奥林巴斯眼镜电视	3300 元
GBA—SP AV 转换器	150 元
GBA—SP 2 代电影卡	150 元
GBA—SP 3 代电影卡	288 元
GBA magic 256M	298 元

PS2 仿真力回馈方向盘	400 元	GBA—SP 透明皮套	5 元
2431 方向盘	200 元	GBA—SP 水晶套	25 元
2433 方向盘	400 元	GBA—SP 伸缩耳机线	25 元
XBOX 黑金刚手柄	128 元	GBA—SP 耳机转换线	8 元
大力神火牛	98 元	GBA—SP 伸缩耳机	25 元
GBA 冷光灯	40 元	GBA—SP 格斗摇杆	20 元
GBA1200MA 套充	45 元	GBA—SP 立体声喇叭	35 元
		GBA—SP 应急充	15 元

PS2 中摇杆	70 元	PS2 力回馈方向盘(小)	200 元
PS2 万用遥控器	70 元	月光宝盒 4M 记忆棒	40 元
X—BOX 遥控器	90 元	月光宝盒 8M 记忆棒	70 元
PS2 太鼓达人	180 元	GBA—SP 手摇充电器	30 元
PS2 原装摄像头	300 元	GBA—SP 背光板	190 元
PS2 组装摄像头	180 元	GBA—SP 电影卡	168 元
PS2 刀魂摇杆	180 元	GBA—SP AV 转换器	150 元
PS2 铁拳摇杆	180 元	双子星 PS2 无线编程震柄(内充)	

河南亚虎电子商行

因版面有限，详细商品请登陆网站：
http://www.chinayahu.com
E-mail:game@chinayahu.com

—我们和您共同发展

邮购地址：河南金林市场(原河南音像城)门面房8号　收款人：盛博　邮编：450000　咨询电话：0371-6989696

小神游 GBA-SP　PStwo　NDS

小神游GBA—SP、PStwo、NDS现已到货，正在热卖中！

PSP　开始接受预定，预定者将获赠精美礼品一份！

PStwo（主机＋原装黑振＋电源线＋AV 线）	1380 元
PS Ⅱ 50007 型（主机＋原装黑振＋电源线＋AV 线）	1380 元
PS Ⅱ 50006 型（主机＋原装黑振＋电源线＋AV 线）	1450 元
PS Ⅱ 55006 型（主机＋原装白振＋电源线＋AV 线）	1500 元
X—BOX 港版（主机＋原装手柄＋电源线＋系统升级）	1350 元
X—BOX 水晶版（主机＋双原装手柄＋电源线＋系统升级）	1550 元
NDS 主机（暂订价）	1850 元
GBA 黄金太阳限定	550 元
GBA—SP 带精装游戏一款	700 元

D C 正 版

刀魂	20 元	死亡之屋 2	20 元
格兰蒂亚 2	20 元	F1 赛车	20 元
NBA 2K	20 元	向北去	20 元
索尼克 1	20 元	莎木 2	180 元
索尼克 2 限定	30 元	温泉	20 元
VR 网球	20 元	世嘉 GT	30 元
世嘉拉力	20 元	梦游美国 2001	20 元
炼金术士限定	30 元	世嘉拉力 2	20 元
樱花 3	100 元	梦幻骑士	20 元
摔角	20 元	风来西林	20 元
喷射小子	20 元	D 之食卓 2	40 元
太空频道 5	20 元	以上价格不含邮费	

最后低价！

专业维修　热线电话：0371—6936306

本公司现已拥有专业技师及专业维修人员数名，专业维修各种家用游戏主机并长期为客户提供主机的正确使用、保养及基本维修知识。另外，本公司现已开展加盟维修连锁，有一定维修基础的加盟店，我们将长期提供原配件及技术支持。

烧录器

我公司现已是火线烧录器、新蕙福烧录系列产品河南省总代理。由于盗版猖獗，假火线冲击我省市场，请大家认准亚虎"YH"标识到我总店、西区分店及我公司指定经销商购买。

郑州文化宫路与互助路交叉口亚虎电子	
电话：0371—7421290	联系人：李洋
郑州俭学街轻云电玩	
电话：0371—8226542	联系人：王海波
开封市东拐街万顺电子	
电话：0378—2582850	联系人：王辉
许昌市一中对面亚虎电子	
电话：13937436498	联系人：王保奇
平顶山市西沿河路联盟小学对面	
电话：0375—7806109	联系人：王健
平顶山市和平路中段通讯大世界一楼时代秀	
电话：0375—2908215	联系人：郭琦
焦作市学生路 288 号电玩基地	
电话：0391—2934256	联系人：樊利强
漯河市火车站兴亚科技市场拳皇电子	
电话：0395—2181626	联系人：陈永超

本公司长期对外批发、零售，所售产品均保证原装正品。请认准亚虎"YH"商标。

投诉电话：13303846622

上海道具馆仓储大卖场

特价无限　成为会员

HTTP://WWWDOJI-SHOP.COM

全机种正版一网打尽，日本特价风暴天天袭来！　以诚取信

主机

NDS 限定希望价 16XX 元，在 12 月以前到本店门市网点订购，12 月 4 号可以到货。

NGC 各类限定主机全部有货：

仙乐限定	2300 元
双蛇	2450 元
普通 NGC	1180 元
PS2：	
70000 型	16XX 元
70006 型	14XX 元
5000X 型　全部标配	1550 元
XBOX：	
青的限定 DOA 最终限定机器　全套	3580 元
其他所有同捆机器	电询
SP 最新：	
王国之心限定套装	1450 元
普通版（一套）	650 元

PS Ⅱ 游戏特价

PS2 武忍術	88 元
PS2 FFX2 初回	280 元中古
PS2 第 2 次机器人大战α	280 元
XBOX BLINX 猫	80 元
XBOX 幻魔鬼武者 1	100 元
XBOX 铁甲飞龙初回	380 元
NGC 星际火狐	150 元
NGC 口袋妖怪盒子	150 元
NGC 红侠 JOE 初回	220 元

欢迎外地客户邮购！

全新的价格，品质的保证！本市环线免费送货，异地优惠邮寄！

道具馆会员大卖场，具有相当高的信用保证！并拥有自主网站！

道具馆售前、售后始终微笑服务

探寻的正规化给你不一般的感觉！

女神	150 元	RUNE2	280 元
幻想水浒 4	320 元	光环 2	360 元
FFX 初回	580 元	DOAU 最终	5XX 元
寂静岭 4	380 元	神鬼寓言	320 元
机器人大战 MX 初回　特价	320 元	光环中文	150 元
NGC 正版游戏（本店有 80 余种）		DOA 排球	320 元
火影忍者 3	520 元带特典	忍龙	280 元
四之剑 ZELDA	250 元		
银河战士	380 元		

PS2 正版（本店有 100 多个品种）

本店可以预定任何日本游戏 3—7 天到货



地址：上海市静安区康定路 626 号
邮编：200040
公交线：76、54、24、23、138、地铁二号线静安寺下

联系人：王奕玮
电话：021-625□7189、130□□708103
QQ：384503264
营业时间：10：00—20：00

新闸路　康定路　本店

www.plumbook.cn

北京嘉兴游戏机经营店

大酬宾 凡购GBA卡一盘加8元即可获赠价值50元的GB卡一盘；加18元可获赠价值90元的GB合卡一盘。数量有限，送完为止！

经销日本原装、田工、百代、军事、模型以及日本原装公仔、扭蛋、手办、游戏精品

游戏中心经营地址：北京市东城区美术馆后街亮果厂2号

模型中心热线电话：010-64035610　　游戏中心热线电话：010-64031591

邮购地址：北京市东城区东四邮局22号信箱　　收件人：魏晓初 先生　　邮编：100010

公交线路

- 乘103、109、110、810、803、812、814、846、111、819、康恩专线到美术馆站或沙滩站下车(美术馆正后方)
- 乘104、108路至大佛寺站下车　• 乘2路至宽街下车
- 乘112、60路至亮果厂站下车

GBA卡大全　GBA卡免邮费

微软X-BOX、日版+直读(热卖中)

原装主机

原装PStwo 70000型（超薄）(主机+原装电磁振动手柄+AV线+电源线)	1360元／邮资50元
原装PStwo 70006型（超薄）(主机+原装电磁振动手柄+AV线+电源线)	1395元／邮资50元
原装PS2 50000AQ型水晶版(主机+原装电磁振动手柄+AV线)送电源 完美套	1750元／邮资50元
原装PS2 代理版(主机+原装振动手柄+中文正版游戏一个+电源22V+AV线)	1988元／邮资50元
原装PS2 50006型(原装电磁振动手柄+AV线+电源线)完美套	1480元／邮资50元
原装PS2 50000型紫色透明限定版(原装电磁振动手柄+AV线+电源+40G硬盘和网卡)	2650元／邮资50元
原装PS2 50000型 象牙白(主机+原装电磁振动手柄+AV线)完美套	1850元／邮资50元
原装PS2 50000型 樱花粉(主机+原装电磁振动手柄+AV线)完美套	1850元／邮资50元
原装PS2 50001型(主机+原装电磁振动手柄+AV线)完美套	1560元／邮资50元
原装PS2 50002型SS银色(主机+原装电磁振动手柄+AV线)完美套	1580元／邮资50元
原装PS2 50001型限定版(主机+原装电磁振动手柄+网卡+正版游戏)完美套	1680元／邮资50元
原装PS2 50007型(原装电磁振动手柄+AV线+电源线)完美套	1450元／邮资50元
原装PS2 GT限定陶瓷白型(原装电磁振动手柄+AV线+电源线)完美套	1610元／邮资50元
原装PS2 50000型（黑色透明）(原装电磁振动手柄+AV线+电源线)完美套	1880元／邮资50元

以上主机均有第一次开机画面，原厂封条

微软X-BOX 主机+直读	1590元／邮资50元
微软X-BOX 绿色透明限定版+两张原装游戏	1780元／邮资50元
微软X-BOX 光环限定版+一张原装游戏	1690元／邮资50元
微软X-BOX 珍珠白透明限定版	1695元／邮资50元
索尼PSone(原装振动手柄+AV线+电源)	580元／邮资30元
任天堂原装128位NGC(原装电磁振动手柄+AV线+电源)	980元／邮资30元
任天堂128位NGC+GBP(原装电磁振动手柄+AV线+电源)	1590元／邮资30元

铁骑2 1950元

PSII罗技手柄(4种颜色) 390元

GT4 900度方向盘 1690元

嘉兴维修中心

三免服务

1. 免费对各种主机保养
2. 免费为各种主机检测
3. 对维修主机免手工费，并免费(只收取维修配件费)

…主机或周边配件全部当面修理，100%全部…

配件大全

NGC正版碟

攻略大全

真GBA合卡　64 in 1 绝不重复

- AK010：……151元
- AK011：……125元
- AK012：……135元
- AK013：……151元
- AK014：……125元
- AK015：……125元
- AK016：……141元
- AK017：……热血1.2.3.4.5、魂斗罗、赤色要塞、绿色兵团……151元
- AK018：……136元
- AK019：……135元

隆重上市：EZ-FLASH II　XG-FLASH II　请电询！

本店现场加装GBA夜光板 原装 230元

PSP　NDS　无需预订，现货供应　价格电询！

GBA-SP小神游　请电询

GBA 小神游带卡　请电询

GBA-SP(日版)　639元

诺基亚N-GAGE QD（行货，全中文） 2080元

诺基亚N-GAGE 1680元

www.chinatvgame.com.cn　www.game177.com　欢迎加盟　欢迎点击

最新游戏资讯　网络电玩超市　开心互动论坛　尽在中国电视游戏资讯网

南京新世界电子公司

公司宗旨： 诚信经营　货真价实　天道酬勤　厚德载物

拥有北通，游戏更轻松！　小神游，我的随身玩伴！

本公司代理：神游公司系列产品江苏、安徽地区指定代理　广州北通游戏系列产品江苏、南京地区总代理　深圳晨明电子产品江苏、安徽地区总代理　广州酷豹游戏系列产品江苏、安徽总经销

新世界游戏　游戏新世界

本公司一直秉承产品如人品、质量似生命之理念，事无巨细必全力以赴之行动准则。通过十多年来对游戏行业的不断探索与不懈追求，打造了集批发、零售、维修为一体的专营家用游戏机及配件、软件的实体公司。正宗原装机的品质、来自产地的一手价格、完善的售后服务、精良的维修技艺构成了自身的经营特色，造就了品种齐全、货源充足、货真价实的南京新世界。路遥知马力，日久见人心。本公司绝对是您永不错的选择！如果您是经销商，请加盟我们的行列。如果您是爱好者，请到我们的门市走一走（或来函联系）。我们的服务一定会使您满意而归，欢迎四方新老客户与上游厂商来人、来电携手共进，共创未来！南京新世界随时欢迎阁下光临！

主机信息（我们一直坚持现场售卖、开机画面、原厂封条、跟机原柄、货真价实、绝无虚价！）

PSII30001 39001型（主机+原振手柄+电源+AV线+支架）	1350元	小神游SP掌机	请电询
PSII50001 50007型（主机+原振手柄+电源+AV线+支架）	1500元	小神游GBA（送原版卡一盒）	请电询
PSII50004 55006型（限定版+原振手柄+AV线+支架）	1650元	任天堂神游机（送5款游戏）	598元
PStwo超薄型（主机+原振手柄+电源+AV线）	1390元	PSII上网卡+驱动盘	250元
NGC美/日版（主机+原装手柄+美日版通用）	1050元	PSII摄像头+2款游戏	230元
XBOX港/台版（主机+原装手柄+AV线+电源）	1550元	XBOX水晶版（限定版+双原手柄+AV线）	1650元

邮费另加 PSII、XBOX、NGC主机 30元／台　其它主机15元／台（随主机配件、软件等免邮费）

保修服务 凡在本公司以下各店所购主机，一律实行七天包换、一年保修、终身维修的原则。

经营项目 “小神游GBA机”“小神游SP机”“任天堂神游机”“PSone”“PSII”“GBA”“SP”“NGC”“XBOX”及游戏机周边配件、软件和卡带，承接各种主机的修理，同时备有日本卡通CD、动画VCD、DVCD、DVD等供您选择。

南京新世界中央门店	地址：南京建宁路13号-12	电话（传真）025-85511069	联系人：卫先生
南京新世界新街口店	地址：南京中山东路71号	电话：025-84704938	联系人：潘小姐
南京新世界鼓楼商店	地址：南京中央路41号-3	电话（传真）025-83210718	联系人：谢小姐
南京新世界电玩超市	地址：南京建宁路11号大院内	电话（传真）025-85514909	联系人：卞小姐
南京新世界维修中心	地址：南京中央路41号-4	电话：025-83243353	联系人：陶先生

南京新世界经营总部

地　址：南京建宁路22号红桥商务大厦10楼1010室　联系人：卫东

电　话：025-85549329　85549539

电话／传真：025-85549329　85549539转107

邮购部：邮购地址：南京建宁路13号-12　邮购电话：025-85511069　收款人：高云　邮编：210037

销售商售后服务中心：南京建宁路11号大院内　电话：025-85501289　联系人：卢先生

信息发布（特别申明）

本公司为神游科技（中国）有限公司正式授权代理公司，所售神游系列产品均有神游公司售后服务保证。

神游科技荣誉出品（任天堂行货机）小神游GBA、SP热卖中。市场上GBA掌机、SP掌机多为翻新机及少量水货，质量无法保证，请认准神游iQue标记，15天包换，一年保修。告别翻新机，水货机。售后有保证，凡在本公司购买GBA、SP均赠送超值礼品一份，送完为止，欲购从速。

批发热线：025-85501289 85514909　批发地址：南京新世界批发部（南京建宁路11号大院内）　零售地点：南京新世界（新街口、鼓楼、中央门各专卖店）

www.plumbook.cn

北京艺隆聚兴游戏服务中心（原瑞明兴隆）

邮购 维修 回收

本公司以诚信为本，合理的价格、优质快捷的服务和高质量的产品来面对全国各地的玩友。从本月开始在本店邮购商品全部为快件发货，保证您在7天内收到物品。所有货物全额保价。真正实现购物零风险！

好消息

NDS 价格电询

PStwo 1450元

送游戏 神游GBA-SP（蓝黑两色）价格电询

PSP 价格电询

送游戏 诺基亚N-Gage 1790元 QD中文版 2150元

免邮费

本服务中心面向全国大量按市价60%－80%高价回收，代卖二手游戏机及原版游戏软件，也可以以旧换旧、以旧换新，高价回收贴换NGC、PS2、PSone、DC、GBA、GBC、GB、WSC、NGP及正版软件。本店有大量NGC、XBOX、PS2正版游戏，详情请电询！

商品	价格
PS239001型（全套）	1320元
PS250005型（限定版）	1890元
PS250001型（全套）	1420元
PS250002型限定版（灰色）[illegible]	1750元
PS250006型（全套）	1430元
PS255006型限定版（白色）[illegible]GT4	1830元
PS250007型（全套）	1450元
XBOX港版（透明白、黑）原装手柄2支	1730元
XBOX主机（港版）单机配	1490元
XBOX港版（限定版）含原手柄、正版盘	1790元
NGC+GBAPLAYER	1830元
NGC单机配（日）	1150元
NGC单机配（美）	1090元
GBA小神游+正版卡带（瓦里奥中文版）	请电询
GBA普通版主机	450元
GBA-SP小神游中国龙（限定版）	价格电询
GBA-SP（口袋妖怪宝石限定）	860元
GBA-SP（日／美）+原装电池	630元
PSONE101／103单机	520元
PSONE101／103套机	690元
PSONE101+[illegible]	1360元
DC原装美版（套机）	590元
DC原装美版（单机）	480元
WSC加正版卡1盒	380元
WSC水晶版加正版卡	430元
NGPC彩机带原版卡	370元

还有很多正版卡带未能列出，请电询！

PS2回收750－950元、PS回收130－230元、DC回收150－230元、NGC回收400－550元、XBOX回收600－800元、GBA回收240－350元、GBA-SP回收350－520元、GBC回收150－240元、GB薄机回收80－130元

二手机专卖区（主机邮费35元，掌机邮费20元）

商品	价格
二手PS2主机39001／30001／39006／39007+双振动手柄+10款游戏+AV线+电源	1050元
二手XBOX主机美版／日版／港版+双振动手柄+10款游戏+AV线+电源	1250元
二手NGC主机美版／日版+原装振动手柄+AV线+电源+正版游戏（任选一张）+原装记忆卡	920元
二手GBA－SP主机美版／日版／港版+原装电池+原装充电器+电源+游戏卡（任选一盘）	550元
二手GBA主机美版／日版／港版+原装电池+原装充电器+电源+游戏卡（任选一盘）	390元
二手GBC主机美版／日版／港版+原装电池+原装充电器+电源+游戏卡（任选一盘）	280元
二手NGP主机+原版游戏卡（一盘）	200元
二手WSC主机+原版游戏卡（一盘）	280元
二手GB薄机美版／日版／港版+原装电池+原装充电器+电源+游戏卡（任选一盘）	150元
二手DC美版／日版／亚洲版+双手柄+AV线+电源+原装记忆卡+原装振动包+游戏10款	350元
二手PS主机5501／7501／9002+双手柄+AV线+电源+原装记忆卡+游戏10款	290元
二手PSone主机美／日／亚版+屏幕+双手柄+AV线+电源+原装记忆卡+游戏10款	690／单机380元
二手土星主机美／日／亚版+双手柄+AV线+电源+原装记忆卡+游戏10款	270元
二手日版原装SFC超任主机+手柄+电源+原装卡带一盘	255元
二手PC-E加强版（附原版盘，原版卡）全套	450元

GBA4M记忆棒 28元　GBA8M记忆棒 55元　GBA月光宝盒（记忆棒配金手指）4M/8M 55/85元　PS2、XBOX、GBA、NGC、GBA－SP、DC、PSone配件

新品介绍

商品	价格
PS2原装摄像头	275元
PS2原装modem	245元
GBA－SP电视接收器	360元
GBA原装背光灯	190元
XG－Flash 512M刷屏卡	790元
GBASGFLASH2刷屏卡（256M）无需刷录器	580元
PS2原装太鼓达人专用鼓	430元
NGC专用手鼓+NGC原装手鼓游戏	590元
PS2鬼武者3专用刀（原装）对应鬼武者及三国无双、战国无双	
PS2最终幻想X－2原装双枪	
NGC原装GBAPSAYER在NGC上用玩GBA游戏	450元

[illegible]

GBA经典卡带（免邮费）

[illegible]

本店最新回收二手正版游戏

[illegible]

店址及汇款地址：北京市前门西大街123号　邮编：100031　电话：010－66033836　13381111076　收款人：赖伟涛　建行卡号：4367420011600076929　持卡人：赖伟涛　乘车路线、地铁：15路、25路、44路、特4路、808路、820路、821路、848路、922路宣武门站下车向东200米路北或地铁和平门站下车向西200米路北

东站　本店　宣武门　和平门　加油站　北

Gc 卡德出品　必属精品



慧灵128M超写卡

专业致力于掌上娱乐系统的配套产品研发和市场推广

深圳卡德科技有限公司

WWW.GBACARD.COM 0755-27363884 ROOT@GBACARD.COM

众多品牌　我有我的选择



慧灵128M超写卡硬件指标：

1、128M全程超写到192M

2、硬件记忆系统，辅助时钟系统

3、全程省电设计，连续工作7－11小时

4、合卡系统，简单使用，轻松上手

慧灵超写卡：

128M超写版 140元/盘　128M标准版 100元/盘

正宗灵瑞卡：

128M新装版 85元/盘　256M新装版 155元/盘

全国统一零售价

以上价格不含邮费，因地区差异价格可能有少许浮动！

安徽省阜阳创新邮购部　电话：0558－2290117

3DM-SMV
www.plumbook.cn

每月两本——

每月两本《掌机王SP》让你更迅速、更全面地把握掌机市场脉动，紧随时代潮流。“口袋光环”也将为你带来更多、更新、更强的游戏影像。

《掌机王SP》半月刊始动

从第7辑开始，《掌机王SP》将是半月刊！

看《SP》得“NDS”、“PSP”活动展开



《掌机王SP》第7辑送给你！

11月21日的NDS，12月12日的PSP，你都想要吗？还不快来参加《掌机王SP》第7辑的“幸运大抽奖”，中奖读者可第一时间拥有这两款梦幻掌机。具体活动细节，敬请关注本辑《掌机王SP》。

NDS、PSP

全都可以第一时间拥有！

第一时间拥有NDS还不够！
我还要第一时间拥有PSP！只要购买《掌机王SP》第7辑就有机会拥有它们。

贴心赠品
GBA游戏卡带收藏盒
一次送3个，让你笑开嘴！



最新掌机资讯
最强达人演示
尽在口袋光环





《掌机王SP》第6辑中奖名单将在本辑公布，3台NDS大奖隆重揭晓。

《掌机王SP》第7辑
12月9日 全国上市

www.plumbook.cn